

**TINGKAT PENGETAHUAN GURU PENDIDIKAN JASMANI
TERHADAP PERATURAN PERMAINAN BOLA BASKET DI
SMA SE-KECAMATAN GONDOKUSUMAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Naufal Firas Faizputra
NIM 16601244031

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT PENGETAHUAN GURU PENDIDIKAN JASMANI
TERHADAP PERATURAN PERMAINAN BOLA BASKET
DI SMA SE-KECAMATAN GONDOKUSUMAN**

Disusun oleh:

Naufal Firas Faizputra

NIM 16601244031

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

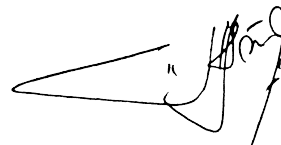
Ujian Akhir Tugas Skripsi bagi yang bersangkutan.

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Jaka Sunardi, M. Kes.
NIP. 19610731 199001 1 001

Yogyakarta, 20 Juli 2020
Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dra. Sri Mawarti, M.Pd.
NIP. 19590607 198703 2 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman”, yang disusun oleh saya pribadi Naufal Firas Faizputra, NIM 16601244031, ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 20 Juli 2020
Yang Menyatakan,



Naufal Firas Faizputra
NIM. 16601244031

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT PENGETAHUAN GURU PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP PERATURAN PERMAINAN BOLA BASKET DI SMA SE-KECAMATAN GONDOKUSUMAN

Disusun oleh:
Naufal Firas Faizputra
NIM 16601244031

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 30 Juli 2020

TIM PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. Dra. Sri Mawarti, M.Pd.	Ketua Penguji		18/9 2020
2. Herka Maya Jatmika, M.Pd.	Sekretaris Penguji		7/9 20
3. Dr. Yudanto, M.Pd.	Penguji Utama		20/8 20

Yogyakarta, 18 September 2020

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.

NIP. 19650301 199001 1 001

MOTTO

“Jadilah seperti bunga yang memberikan keharuman bahkan kepada tangan yang telah menghancurkannya”

(Ali bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, selaku penulis saya persembahkan karya tulis ini untuk kedua orangtua saya yaitu Bapak Didik Karyadi Cahyo Utomo dan Ibu Wardhani yang telah mendukung dan mencukupi segala kebutuhan berupa fasilitas, izin, arahan, motivasi, dan doa yang tidak pernah mengharap apapun kecuali keberhasilan anaknya.

**TINGKAT PENGETAHUAN GURU PENDIDIKAN JASMANI
TERHADAP PERATURAN PERMAINAN BOLA BASKET
DI SMA SE-KECAMATAN GONDOKUSUMAN**

Oleh:
Naufal Firas Faizputra
NIM 16601244031

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani terhadap peraturan permainan bola basket di SMA se-kecamatan Gondokusuman.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah 18 guru pendidikan jasmani di 12 SMA se-Kecamatan Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Instrumen yang digunakan adalah tes. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes tertulis. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan hasil penilaian seluruh guru yang dilakukan dengan alat yang sama yang akan dibuat menjadi 5 kategori, yaitu kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan kategori sangat rendah.

Hasil penelitian menunjukkan tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani terhadap peraturan permainan bola basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman yaitu 5 responden (27,78%) masuk dalam kategori Sangat Tinggi, 4 responden (22,22%) masuk dalam kategori Tinggi, 5 responden (27,78%) masuk dalam kategori Sedang, 1 responden (5,55%) masuk dalam kategori Rendah, dan 3 responden (16,67%) masuk dalam kategori Sangat Rendah., dan bila dilihat dari rerata (*Mean*) pada hasil keseluruhan responden dengan nilai 25,61 maka nilai tersebut juga masuk dalam kategori “Sedang”. Dengan demikian dapat disimpulkan guru pendidikan jasmani di SMA se-Kecamatan Gondokusuman memiliki tingkat pengetahuan cukup baik terhadap peraturan permainan bola basket.

Kata kunci: *tingkat pengetahuan, peraturan bola basket, guru penjas SMA*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah S.W.T karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi “Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman” dengan lancar.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan, bimbingan dan pengarahan serta kerjasama yang diberikan oleh berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesarbesarnya kepada:

1. Ibu Dra. Sri Mawarti, M.Pd. selaku pembimbing tugas akhir skripsi yang telah memberi bimbingan, nasehat, saran, dan masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes. selaku Ketua Jurusan POR Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi kepercayaan dan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah mengabulkan permohonan izin penelitian.
4. Bapak Dr. Komarudin, M.A. selaku pembimbing akademik yang telah memberi arahan selama penulis menjalani pendidikan di FIK UNY.
5. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis belajar di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

6. Pihak Sekolah dan Bapak/Ibu Guru Pendidikan Jasmani di SMA se-Kecamatan Gondokusuman yang telah sanggup memberi waktu, tempat, dan kesempatan.
7. Kedua Orang tua yaitu Bapak Didik Karyadi Cahyo Utomo dan Ibu Wardhani yang telah memberi dukungan penuh demi kelancaran skripsi ini.
8. Keluarga dan saudara, terutama Ibu Sari Puspita selaku penasehat dan mentor dalam memasuki dunia perkuliahan.
9. Teman-teman seperjuangan PJKR E 2016 yang bersama-sama telah melalui manis pahitnya episode perkuliahan hingga mencapai pada di titik ini.
10. Sahabatku Alfiyan, Pradana dan Bejo yang telah berperan banyak dalam membantu kelancaran ujian skripsi.
11. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu dalam memberikan saran dan kritik serta bantuan selama penyusunan skripsi ini.

Yogyakarta, 20 Juli 2020

Penulis.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I – PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II – KAJIAN TEORI	8
A. Deskripsi Teori	8
1. Hakikat Pengetahuan	8
2. Tingkat Pengetahuan dalam Domain Kognitif	9
3. Hakikat Permainan Bola Basket	10
4. <i>Basketball Rules</i>	13
5. <i>Basketball Equipment</i>	20
6. Teknik Dasar Permainan Bola Basket	21
7. Karakteristik Guru Pendidikan Jasmani	29
B. Penelitian yang Relevan	31
C. Kerangka Berpikir	32
BAB III – METODE PENELITIAN	34
A. Desain Penelitian	34
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	34

C. Populasi dan Sampel Penelitian	34
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	36
1. Instrumen Penelitian	36
2. Teknik Pengumpulan Data	38
E. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	38
1. Uji Validitas	38
2. Uji Reliabilitas	41
F. Teknik Analisis Data	43
BAB IV – HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan	53
C. Keterbatasan Penelitian	54
BAB V – KESIMPULAN DAN SARAN	55
A. Kesimpulan	55
B. Implikasi Hasil Penelitian	55
C. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	60

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Jumlah Guru Penjas di SMA se-Kecamatan Gondokusuman.....	35
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	37
Tabel 3. Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	39
Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	40
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Penelitian (Setelah Uji Coba)	41
Tabel 6. Kategori Koefisien Reliabilitas	42
Tabel 7. Hasil Uji Coba Reliabilitas Instrumen	42
Tabel 8. Norma Penilaian.....	44
Tabel 9. Presentase Hasil Tes Re Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman	46
Tabel 10. Distribusi Kategori Data Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se- Kecamatan Gondokusuman	47
Tabel 11. Distribusi Kategori Data Faktor <i>Basketball Rules</i>	49
Tabel 12. Distribusi Kategori Data Faktor <i>Basketball Equipment</i>	51

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Ukuran Bola Basket.....	20
Gambar 2. Lapangan Bola Basket.....	21
Gambar 3. Menggiring Bola (<i>dribbling</i>).....	22
Gambar 4. <i>Chest Pass</i>	24
Gambar 5. <i>Overhead Pass</i>	25
Gambar 6. <i>Bounce Pass</i>	25
Gambar 7. <i>One Hand Shoot</i>	27
Gambar 8. <i>Two Hand Shoot</i>	27
Gambar 9. <i>Lay-up</i>	28
Gambar 10. Gerakan <i>Pivot</i>	29
Gambar 11. Diagram Batang Pengkategorian Data Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman.....	48
Gambar 12. Diagram Batang Kategori Data Faktor <i>Basketball Rules</i>	50
Gambar 13. Diagram Batang Kategori Data Faktor <i>Basketball Equipment</i>	52

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	61
Lampiran 2. Instrumen Penelitian	64
Lampiran 3. Surat <i>Expert Judgement</i>	70
Lampiran 4. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	72
Lampiran 5. Instrumen Penelitian (Setelah Validasi).....	74
Lampiran 6. Tabel Hasil Penelitian	82
Lampiran 7. Surat Keterangan dari Sekolah.....	84
Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian.....	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Profesionalitas guru dan kualifikasi pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Di negara berkembang, guru yang kurang berkualitas membuat kualitas pendidikan menjadi rendah. Pengalaman dan pengetahuan guru memiliki arti penting bagi prestasi siswa (Boum dan Tolbert, 1985). Menurut Geletu & Wolde (2018: 31) karena kurangnya perhatian guru dan siswa terhadap permainan bolabasket, kurangnya peralatan teknis bolabasket, kurangnya penekanan oleh media massa dan kurangnya guru yang berkualitas membuat sesi pembelajaran bolabasket tidak menarik. Sedangkan menurut Permendiknas Nomor 16 tahun 2007 yang dikutip oleh Pujianto (2014: 31) menerangkan bahwa guru penjas harus menguasai kompetensi profesional, yaitu dapat menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran pendidikan jasmani.

Pada hasil observasi pra-riset, seluruh guru penjas di SMA se-kecamatan Gondokusuman memasukkan permainan bola basket ke dalam kompetensi dasar permainan bola besar. Dalam kompetensi dasar diatas disebutkan bahwa merancang pola pertahanan dan penyerangan, yang dimana sebelum merancang pola pertahanan dan penyerangan seorang guru baiknya mengetahui peraturan permainannya terlebih dahulu.

Hasil pengamatan penulis pada tanggal 3 November 2019 dalam pertandingan bola basket tingkat SMA se-derajat Honda DBL Jogjakarta Series yang dilaksanakan di GOR UNY di sebagian pertandingan tersebut sering terjadi kesalahan seperti siswa melakukan *travelling*, *double*, *backball*, dan *three second*. Darisitu penulis bertanya apakah pendamping tim-tim tersebut baik itu guru maupun pelatih sudah mengetahui atau belum tentang peraturan permainan bola basket, atau bisa jadi suatu penampilan tim dipengaruhi dengan faktor lain seperti tingkat pemahaman siswa, mental siswa, dan lain sebagainya.

Berdasarkan wawancara dengan guru PS (bukan nama sebenarnya) dari sekolah X yang dalam turnamen Honda DBL Jogjakarta series 2019 menjadi finalis empat besar, penyampaian materi bola basket di sekolah berjumlah tiga pertemuan tatap muka. Dalam tiga pertemuan tersebut guru PS sudah menyampaikan materi berkaitan dengan peraturan permainan bola basket seperti *travelling*, *double*, *backball*, dan *three second*. Guru PS menyampaikan bahwa dalam pembelajaran tersebut juga telah memberikan simulasi pertandingan dengan dalam satu kelas dibagi menjadi dua tim dan guru PS menjadi wasit dalam pertandingan tersebut. Setelah simulasi pertandingan tersebut selesai, siswa diberikan penjelasan tentang aturan dan pelanggaran-pelanggaran yang terjadi pada simulasi pertandingan yang telah terlaksana tadi. Guru PS juga memberi tugas berupa esai yang berisi penjelasan berbagai macam pelanggaran yang sering terjadi pada pertandingan bola basket yang harus selesai dan dikumpulkan di pertemuan selanjutnya. Tugas yang diberikan pada siswa tersebut bertujuan supaya para siswa dapat lebih memahami berbagai macam peraturan bola basket.

Dari pernyataan guru PS tersebut, penulis menyimpulkan bahwa dalam sekolah X guru penjas sudah menyampaikan peraturan permainan bola basket kepada siswa-siswinya.

Kontras dengan pernyataan sebelumnya, Berdasarkan wawancara dengan guru JA (bukan nama sebenarnya) dari sekolah Y menyatakan bahwa penyampaian materi bola basket di sekolah berjumlah dua pertemuan tatap muka. Dalam dua pertemuan tersebut guru JA menyampaikan materi berupa teknik dasar dan sedikit berkaitan dengan peraturan permainan bola basket. Peraturan yang disampaikan pada siswa hanya mengenai *travelling* dan *double*, sedangkan peraturan yang lainnya seperti *foul*, *three second*, dan lain sebagainya tidak disampaikan karena memang di sekolah Y tersebut waktu pertemuan dengan siswa terbatas. Dari pernyataan guru JA tersebut, penulis menyimpulkan bahwa dalam sekolah Y guru penjas belum menyampaikan tentang peraturan permainan bola basket secara maksimal kepada siswa-siswinya.

Serupa dengan pernyataan sebelumnya, berdasarkan wawancara dengan guru DA (bukan nama sebenarnya) dari sekolah Z menyatakan bahwa penyampaian materi bola basket di sekolah berjumlah tiga pertemuan tatap muka. Dalam 3 pertemuan tersebut guru DA sudah menyampaikan materi berkaitan dengan peraturan permainan bola basket seperti *travelling*, *double*, *backball*, dan *three second*. Guru memberikan materi peraturan permainan bola basket kepada siswa hanya berupa tugas tertulis yang berisi makalah tentang teknik, peraturan, dan pelanggaran dalam permainan bola basket. Guru DA dalam pembelajaran praktik di lapangan hanya mengajarkan teknik-teknik dasar permainan bola basket

saja dan tidak memberikan penjelasan praktis mengenai peraturan-peraturan permainan bola basket. Dari pernyataan guru DA tersebut, penulis menyimpulkan bahwa dalam sekolah Z guru penjas memberikan materi tentang peraturan permainan bola basket hanya melalui tugas tertulis dan tanpa penjelasan praktis di lapangan.

Dalam hal ini penulis juga mencari fakta dengan dua metode yaitu wawancara dan observasi dengan siswa-siswi dari sekolah-sekolah yang terlibat dalam pertandingan bola basket Honda DBL Jogjakarta series 2019. Menurut siswa WS dari sekolah X menyatakan bahwa ia mendapatkan pengetahuan tentang peraturan permainan bola basket dari pembelajaran di sekolah oleh guru penjas dan latihan ekstrakurikuler di sekolah oleh pelatih tim sekolah. Siswa WS mengaku bahwa dalam pembelajaran oleh guru penjas di sekolah sudah menyampaikan tentang materi peraturan permainan bola basket dan mudah dipahami. Namun siswa WS menyatakan bahwa ia mendapat pengetahuan lebih detail tentang peraturan permainan bola basket melalui pelatih dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Dari pernyataan siswa WS tersebut penulis menyimpulkan bahwa siswa di sekolah X mendapatkan pengetahuan tentang peraturan permainan bola basket dari dua sumber yaitu guru penjas dan pelatih ekstrakurikuler di sekolah.

Menurut siswa AP dari sekolah Z menyatakan bahwa ia mendapatkan pengetahuan tentang peraturan permainan bola basket lebih banyak dari pelatih tim basket sekolah daripada dari guru penjas. Siswa AP mengaku bahwa guru penjas dalam menyampaikan materi peraturan permainan bola basket hanya

melalui tugas-tugas dan tanpa menjelaskannya secara praktis. Dari pernyataan siswa AP tersebut penulis menyimpulkan bahwa siswa di sekolah Z mendapatkan pengetahuan tentang peraturan permainan bola basket lebih dominan dari pelatih ekstrakurikuler di sekolah daripada melalui guru penjas.

Dari hasil pra-riset yang dilakukan penulis terhadap guru dan siswa dari sekolah yang terlibat dalam pertandingan bola basket Honda DBL Jogjakarta series 2019 penulis menemukan masalah bahwa sebagian siswa belum mendapatkan pengetahuan tentang peraturan permainan bola basket dari guru penjas di sekolah. Berkaitan dengan masalah diatas penulis tertarik untuk mencari tahu tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani SMA di wilayah kecamatan Gondokusuman, Kota Yogyakarta yang terdapat 12 SMA yang turut berpartisipasi dalam perlombaan Honda DBL Jogjakarta Series 2019.

B. Identifikasi Masalah

Bertitik tolak pada latar belakang masalah yang telah dikemukakan banyak masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penerapan peraturan permainan bola basket yang benar dalam tim sekolah di pertandingan bola basket antar sekolah.
2. Kurangnya keberhasilan tim-tim perwakilan sekolah dalam pertandingan bola basket antar sekolah.
3. Kurangnya penyampaian peraturan permainan bola basket oleh guru penjas kepada siswa-siswi.
4. Belum diketahuinya tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani di SMA se-Kecamatan Gondokusuman terhadap peraturan permainan bola basket.

C. Batasan Masalah

Mengingat adanya keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti dalam hal waktu, biaya, dan kemampuan maka permasalahan yang ada perlu dibatasi sehingga masalah yang dikaji dan diteliti menjadi lebih terarah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah tentang tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani SMA se-kecamatan Gondokusuman, Yogyakarta tentang peraturan permainan bola basket.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang tepat untuk diajukan dalam penelitian ini adalah “Seberapa tinggi tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani di SMA se-kecamatan Gondokusuman tentang peraturan permainan bola basket?”.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani terhadap peraturan permainan bola basket SMA se-kecamatan Gondokusuman.

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya hasil penelitian ini, peneliti mengharapkan beberapa manfaat yang dapat diambil, diantaranya adalah:

1. Teoritis:

Dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan mutu pendidikan jasmani. Penulis berharap skripsi ini mampu menjadi salah satu bahan acuan pembuatan skripsi selanjutnya agar menjadi lebih baik.

2. Secara Praktis:

a. Bagi Kalangan Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi Guru Pendidikan Jasmani dalam mengambil langkah-langkah yang tepat dan benar pada saat mengajar bola basket agar dapat mencapai hasil yang optimal.

b. Bagi Peneliti

- 1) Kegiatan penelitian ini akan melahirkan pengalaman yang bermanfaat untuk melengkapi pengetahuan yang telah diperoleh di bangku kuliah.
- 2) Dengan kegiatan penelitian ini, peneliti mendapat jawaban yang kongkrit tentang suatu masalah yang berkaitan dengan judul penelitian.

c. Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dan kepustakaan sebagai bahan bacaan/ referensi, dan komprasi maupun sumber informasi masyarakat.

d. Bagi Siswa

Penelitian ini, untuk mengembangkan bakat, minat, prestasi siswa dibidang akademik maupun non akademik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pengetahuan

Menurut Soekidjo (2003 :17) pengetahuan ialah merupakan hasil “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu obyek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia yaitu: indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga.

Pengetahuan adalah sebuah domain yang spesifik dan kontekstual. Pengetahuan merefleksikan spesifikasi domain ini dan peran pengalaman dan konteks sosial dalam mengkonstruksi dan mengembangkan pengetahuan (Anderson, 2010: 61).

Menurut S. Suriasumantri (1993: 104), “pengetahuan pada hakikatnya merupakan segenap apa yang kita ketahui tentang suatu objek termasuk ke dalamnya adalah ilmu”. Sedangkan menurut Soekamto (1987: 16) pengertian pengetahuan adalah kesan di dalam pikiran manusia sebagai hasil penggunaan panca indera, yang berbeda sekali dengan kepercayaan (*beliefs*), takhayul (*superstitions*), dan penerangan-penerangan yang keliru (*misinformation*) yang bertujuan untuk mendapatkan kepastian serta menghilangkan prasangka-prasangka sebagai akibat ketidakpastian.

2. Tingkat Pengetahuan Dalam Domain Kognitif

Anderson (2010: 99) mengklasifikasikan tingkat pengetahuan dalam domain kognitif menjadi enam kategori, dari yang sederhana (*mengingat*) sampai dengan yang lebih kompleks (*mencipta*). Ranah kognitif terdiri atas (berturut-turut dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks), ialah:

a. Mengingat

Mengingat adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Pengetahuan yang dibutuhkan ini boleh jadi pengetahuan factual, konseptual, prosedural, atau metakognitif, atau kombinasi dari beberapa pengetahuan ini.

b. Memahami

Siswa memahami ketika mereka menghubungkan pengetahuan “baru” dan pengetahuan lama mereka. Lebih tepatnya, pengetahuan yang baru masuk dipadukan dengan skema-skema dan kerangkakerangka kognitif, pengetahuan konseptual menjadi dasar memahami. Jadi memahami adalah menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan lama mereka serta dapat mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran

c. Mengaplikasikan

Mengaplikasikan adalah penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal-soal latihan atau menyelesaikan masalah.

d. Menganalisis

Menganalisis adalah proses memecah-mecah materi jadi bagianbagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian dan antara setiap bagian dan stuktur keseluruhannya.

e. Mengevaluasi

Mengevaluasi adalah membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. Kriteria-kriteria yang paling sering digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi.

f. Mencipta

Mencipta merupakan proses menyusun elemen-elemen jadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional dan membuat produk baru dengan mereorganisasi sejumlah elemen atau bagian jadi suatu pola atau struktur jadi suatu pola atau struktur yang tidak pernah ada sebelumnya dengan melibatkan kreatifitas

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan ini merupakan berbagai gejala yang ditemui dan diperoleh manusia melalui pengamatan akal yang meliputi penginderaan manusia seperti indera penglihatan, pendengaran, penciuman dan perabaan terhadap suatu objek yang diketahui.

3. Hakikat Permainan Bola Basket

Menurut FIBA (2018: 4) Permainan bola basket dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing terdiri dari 5 pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan

mencetak angka. Pertandingan dikontrol oleh wasit, petugas meja dan seorang commissioner, jika hadir.

Menurut Sumiyarso yang dikutip oleh Hastuti (2011: 137) Permainan bolabasket merupakan olahraga permainan menggunakan bolabesar, dimainkan dengan dua tangan. Permainan bolabasket mempunyai tujuan memasukkan bola sebanyak mungkin ke keranjang lawan, serta menahan lawan agar jangan memasukkan bola ke keranjang sendiri dengan lempar tangkap, menggiring, dan menembak.

Sedangkan menurut Kosasih (2008: 2) bola basket adalah permainan yang menggunakan kecepatan (kaki dan tangan) dan kesigapan (keseluruhan gerak tubuh) dalam waktu yang tepat. Dalam melatih kita harus terus-menerus menekankan prinsip melakukan semua gerakan dengan benar, dengan cepat, dan disaat yang tepat. Semua ini harus dilakukan saat mengembangkan serta melatih skill individu pemain, fisik emosi dan *team balance*, baik dalam posisi *defence* maupun *offence*.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bola basket merupakan olahraga berkelompok yang terdiri atas dua tim yang beranggotakan masing-masing lima orang. Tujuan dari permainan bola basket yaitu saling bertanding mencetak poin atau angka sebanyak-banyaknya dengan memasukan bola kedalam keranjang lawan. Kedua tim juga berusaha menjaga keranjangnya supaya tidak kemasukan bola dari lawan.

Dalam permainan bola basket, setiap tim memiliki lima pemain di lapangan. Tiga angka diberikan untuk setiap bola masuk yang dicetak dari luar

garis tiga angka, dua angka diberikan oleh setiap bola masuk yang dicetak dari dalam garis tiga angka dan satu angka diberikan untuk setiap tembakan bebas. Setiap permainan dibagi menjadi 4 quarter yang masing-masing berlangsung 8 hingga 12 menit atau dibagi menjadi 2 babak yang masing-masing berlangsung 20 menit. Setiap pemain diizinkan untuk melakukan sebanyak-banyaknya 5 kesalahan, apabila pemain telah melakukan 5 kesalahan maka pemain tersebut dikenakan *foul-out* (keluar dari permainan). Jika seorang pemain dilanggar pada saat melakukan tembakan, dia diberi dua tembakan bebas (atau tiga jika saat itu sedang melakukan tembakan tiga angka).

Bola bisa dibawa maju ke keranjang lawan dengan cara mendribble atau mengumpan. Jika seorang pemain berhenti *dribble* dan kemudian dribble lagi (*double*), atau telah berhenti dribble dan berjalan lebih dari tiga langkah sebelum mengumpan atau menembak (*traveling*), dia melakukan pelanggaran, dan bola diberikan kepada tim lawan. Penyerang memiliki batas waktu tertentu untuk membawa bola (24 detik). Para pemain yang melakukan serangan tidak boleh berada di daerah terlarang lebih dari tiga detik dalam sekali waktu (pelanggaran tiga detik). Telah dirancang aturan waktu baku untuk melakukan tembakan (waktu tembak) atau bola harus diberikan kepada tim lawan.

Para pemain bertahan bisa menggunakan segala jenis pertahanan yang mereka inginkan (satu lawan satu, zona kombinasi, tekanan, menjebak dan sebagainya) dalam upaya merebut bola dari tim penyerang. Setiap tim boleh meminta time out selama pertandingan, beristirahat sejenak, berusaha membekukan seorang pemain yang melakukan tembakan bebas dalam

pertandingan yang ketat, atau menghambat bertambahnya skor oleh lawan dengan menghentikan momentum mereka. Time out diperbolehkan maksimal 3 kali setiap babak untuk setiap tim (Oliver, 2007: viii).

4. *Basketball Rules*

Peraturan permainan bola basket menurut FIBA (2018: 10-69) dibagi menjadi dua yaitu *Basketball Rules* dan *Basketball Equipment*:

a. Tim

- 1) Seorang anggota tim memenuhi syarat untuk bermain ketika dia telah disahkan untuk suatu tim sesuai peraturan, termasuk batas usia yang telah ditentukan oleh badan penyelenggara dari suatu kompetisi.
- 2) Seorang anggota tim berhak untuk bermain ketika namanya telah tercatat pada *scoresheet* sebelum dimulainya pertandingan dan selama dia tidak didiskualifikasi maupun melakukan lima kali *foul*.
- 3) Tiap tim terdiri dari :
 - a) Tidak lebih dari 12 anggota tim yang berhak untuk bermain, termasuk seorang kapten.
 - b) Maksimal lima *team follower* yang boleh duduk di bangku dan mempunyai tanggung jawab khusus, seperti manager, dokter, *physiotherapist*, pencatat statistik, penerjemah, dll.
- 4) Seorang pemain pengganti akan menjadi pemain dan seorang pemain akan menjadi pemain pengganti ketika:
 - a) Wasit memberi isyarat pemain pengganti untuk memasuki lapangan permainan.

- b) Selama *time-out* atau jeda permainan, seorang pemain cadangan meminta pergantian pemain kepada pencatat angka.
- b. Waktu permainan, angka imbang dan periode tambahan
 - 1) Pertandingan akan terdiri dari empat (4) periode dengan masing-masing periode sepuluh menit.
 - 2) Akan ada jeda permainan selama dua puluh (20) menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai.
 - 3) Akan ada jeda permainan selama dua (2) menit diantara periode pertama dan kedua (babak pertama), diantara periode ketiga dan keempat (babak kedua) dan sebelum tiap periode tambahan.
 - 4) Akan ada jeda permainan paruh waktu selama lima belas (15) menit.
 - 5) Jeda permainan dimulai:
 - a) Dua puluh (20) menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai.
 - b) Ketika sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu periode.
 - 6) Jeda permainan berakhir:
 - a) Pada permulaan periode pertama ketika bola lepas dari tangan (kedua tangan) referee pada suatu *jump ball*.
 - b) Pada permulaan semua periode lainnya ketika bola telah diserahkan/berada pada pegangan dari pemain yang melakukan *throw-in*.
 - 7) Jika angka imbang di akhir waktu permainan periode keempat, pertandingan akan dilanjutkan dengan periode tambahan selama lima (5) menit sebanyak yang dibutuhkan untuk mencari selisih angka.

- 8) Jika *foul* dilakukan ketika atau sesaat sebelum sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri waktu permainan, *free-throw* (beberapa *free-throw*) akan dilaksanakan setelah waktu permainan berakhir.
- 9) Jika dibutuhkan periode tambahan sebagai hasil dari *free-throw* tersebut maka semua *foul* yang dilakukan setelah waktu permainan berakhir akan dianggap telah terjadi selama jeda permainan dan *free-throw* akan dilaksanakan sebelum dimulainya periode tambahan.

c. Status bola

- 1) Bola dapat hidup ataupun mati.
- 2) Bola menjadi hidup ketika:
 - a) Selama *jump ball*, bola lepas dari tangan (kedua tangan) *referee* pada saat bola dilambungkan.
 - b) Selama *free-throw*, bola telah diserahkan/berada pada pegangan penembak *free-throw*.
 - c) Selama *throw-in*, bola telah diserahkan/berada pada pegangan pemain yang melakukan *throw-in*.
- 3) Bola menjadi mati ketika:
 - a) Tercipta suatu bola masuk atau *free-throw* yang berhasil
 - b) Seorang wasit meniupkan peluitnya ketika bola hidup
 - c) Kelihatan dengan jelas bahwa bola tidak akan memasuki keranjang pada sebuah *free-throw* yang akan diikuti oleh:
 - (1) *Free-throw* (beberapa *free-throw*) lainnya.
 - (2) Hukuman selanjutnya (*free-throw* (beberapa *free-throw*) dan atau penguasaan)

- d) Sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu periode.
 - e) Sinyal jam *twenty-four (24) seconds* berbunyi ketika suatu tim sedang menguasai bola.
 - f) Bola yang sedang melayang pada suatu tembakan untuk mencetak angka disentuh oleh seorang pemain dari tim manapun setelah:
 - (1) Seorang wasit meniupkan peluitnya
 - (2) Sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu periode
 - (3) Sinyal jam *twenty four (24) seconds* berbunyi
 - 4) Bola tidak menjadi mati dan apabila tercipta bola masuk akan dihitung ketika:
 - a) Bola melayang pada suatu tembakan untuk mencetak angka dan:
 - (1) Seorang wasit meniup peluitnya
 - (2) Sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu periode
 - (3) Sinyal jam *twenty-four (24) seconds* berbunyi
 - b) Bola melayang pada suatu *free-throw* ketika seorang wasit meniup peluitnya untuk suatu penyimpangan atas peraturan kecuali oleh penembak *free-throw*.
 - c) Seorang pemain melakukan *foul* terhadap lawannya ketika bola dalam penguasaan lawan tersebut yang dalam gerakan menembak untuk mencetak angka dan lawan tersebut menyelesaikan tembakannya dengan gerakan yang berkelanjutan yang dimulai sebelum *foul* terjadi.
- Ketentuan ini tidak berlaku dan bola masuk tidak akan dihitung jika:
- (1) Setelah seorang wasit meniupkan peluitnya, suatu rangkaian gerakan menembak baru sepenuhnya dilakukan.

- (2) Selama gerakan yang berkelanjutan dari seorang pemain yang dalam gerakan menembak, sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri periode atau sinyal jam *twenty-four (24) seconds* berbunyi.

d. *Violation*

- 1) *Violation* dilakukan oleh seorang pemain penyerang, tidak ada angka yang didapat.
- 2) Bola akan diberikan kepada lawan untuk *throw-in* diperpanjang garis *free-throw*, kecuali kalau dinyatakan lain dalam peraturan.
- 3) Jika *violation* dilakukan oleh seorang pemain bertahan, tim penyerang diberikan:
 - a) Satu (1) angka ketika bola telah dilepaskan untuk *free-throw*.
 - b) Dua (2) angka ketika bola telah dilepaskan dari daerah tembakan untuk mencetak dua angka.
 - c) Tiga (3) angka ketika bola telah dilepaskan dari daerah tembakan untuk mencetak tiga angka.Pemberian angka akan dianggap sama seperti halnya jika bola telah masuk ke keranjang.

e. *Foul*

- 1) *Foul* adalah penyimpangan dari peraturan mengenai persinggungan perorangan yang tidak sah dengan seorang lawan dan/atau perilaku yang tidak sportif.
- 2) Beberapa *foul* mungkin saja diputuskan terhadap suatu tim. Terlepas dari hukumannya, tiap *foul* akan dibebankan, dimasukkan ke dalam *scoresheet* terhadap pelakunya dan dihukum dengan semestinya.

f. *Technical Foul*

Technical foul adalah *foul* tanpa persinggungan seorang pemain atas perilaku yang dalam batas kewajaran, tetapi tidak dibatasi untuk:

- 1) Mengabaikan peringatan wasit.
- 2) Menyentuh wasit, *commissioner*, petugas meja atau anggota cadangan tim dengan tidak sopan.
- 3) Berkomunikasi dengan wasit, *commissioner*, petugas meja atau lawannya dengan tidak sopan.
- 4) Menggunakan bahasa atau gerak-isyarat menantang atau menghasut penonton.
- 5) Menarik perhatian seorang lawan atau menghalangi pandangannya dengan melambatkan tanggannya di dekat mata lawan.
- 6) Mengayunkan siku secara berlebihan.
- 7) Memperlambat pertandingan dengan sengaja menyentuh bola setelah bola masuk melewati keranjang atau mencegah *throw-in* untuk dapat dilakukan dengan segera.
- 8) Pura-pura menjatuhkan diri untuk mendapatkan *foul*.
- 9) Bergantung di ring sedemikian rupa sehingga berat badan pemain tersebut membebani ring, kecuali seorang pemain memegang ring sesaat setelah suatu *dunk* atau, dalam penilaian wasit, sedang berusaha mencegah cedera atas dirinya atau pemain lain.
- 10) Melakukan *goal tending* selama *free-throw* terakhir atau satu-satunya oleh seorang pemain bertahan.

11) Satu (1) angka akan diberikan kepada tim penyerang, diikuti dengan hukuman *technical foul* yang dibebankan terhadap pemain bertahan.

g. Lima kali *foul* yang dilakukan oleh pemain

1) Seorang pemain yang telah melakukan lima kali (5) foul, personal dan atau technical, akan diberitahukan kepadanya oleh *referee* dan harus segera meninggalkan pertandingan (*foul out*). Dia harus digantikan dalam waktu tiga-puluh (30) detik.

2) Sebuah *foul* yang dilakukan oleh seorang pemain yang sebelumnya telah melakukan foul kelimanya akan dianggap sebagai foul seorang pemain yang sudah tidak bermain dan foul ini dibebankan dan dicatat di *scoresheet* terhadap pelatih.

h. Prinsip silinder

Prinsip silinder ditentukan sebagai ruang di dalam suatu silinder khayal yang ditempati oleh seorang pemain di lantai. Ruang tersebut termasuk ruang di atas pemain dan dibatasi pada:

- 1) Bagian depan oleh telapak tangan,
- 2) Bagian belakang oleh pantat, dan
- 3) Bagian samping oleh sisi luar dari tangan dan kaki.

Tangan dan lengan boleh dijulurkan ke depan torso tidak lebih dari posisi kaki, dengan lengan ditekuk pada siku sehingga lengan bawah dan tangan terangkat. Jarak antar kaki akan bervariasi tergantung pada tingginya.

5. *Basketball Equipment*

a. Bola

Bola standar yang dapat dipakai dalam permainan bola basket ideal harus memiliki syarat sebagai berikut.

- 1) Bola terbuat dari kulit, karet, atau bahan sintetis lainnya
- 2) Untuk putra menggunakan bola berukuran 7. Keliling lingkaran 749 – 780 mm dan berat 567 – 650 gram.
- 3) Untuk putri menggunakan bola berukuran 6. Keliling lingkaran 724 – 737 mm dan berat 510 – 567 gram.



Gambar 1. Ukuran Bola Basket

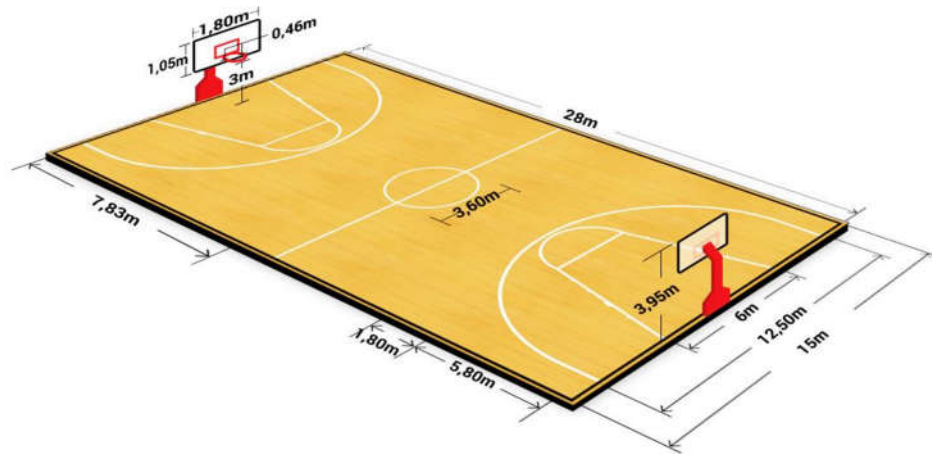
Sumber: www.anthem-sports.com

b. Lapangan

Dalam permainan yang resmi, permainan bola basket dilakukan di sebuah lapangan persegi panjang dengan ukuran sebagai berikut.

- 1) Panjang garis samping lapangan 28 meter
- 2) Lebar lapangan 15 meter
- 3) Garis lingkaran tengah lapangan berdiameter 3,6 meter
- 4) Tinggi ring basket 2,75 meter
- 5) Diameter ring basket 0,45 meter
- 6) Ukuran papan pantul 1,80m x 1,20m

Untuk lebih jelasnya, perhatikan gambar berikut:



Gambar 2. Lapangan Bola Basket

Sumber: www.mightygoods.com

6. Teknik Dasar Permainan Bola Basket

Gerakan dasar dalam permainan bola basket adalah Gerakan yang paling mendasar untuk mencapai keterampilan bermain bola basket. Keterampilan bermain bola basket akan tercapai apabila menguasai teknik gerakan yang efektif dan efisien. Menurut Wissel (1996:9) Teknik dasar dalam bermain bola basket mencakup gerakan kaki (*footwork*), menembak bola kedalam keranjang (*shooting*), melempar (*passing*) dan menangkap, menggiring (*dribbling*), bergerak dengan bola, bergerak tanpa bola, dan bertahan.

Teknik dasar keterampilan bermain bola basket dapat dilihat sebagai berikut:

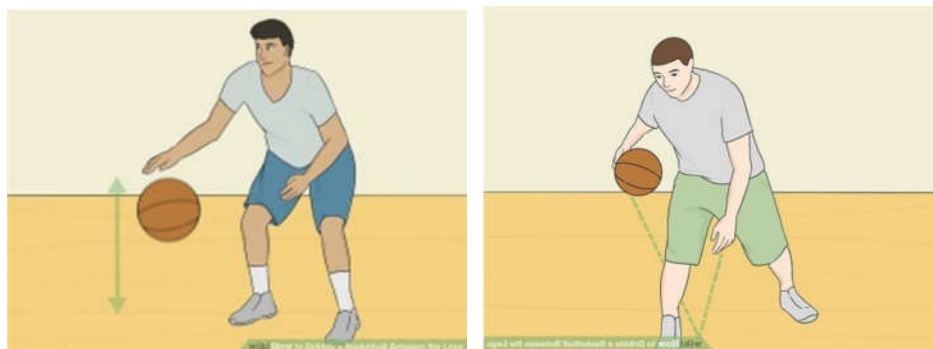
c. *Dribble* (menggiring)

Menurut Oliver (2007:49) *dribble* adalah salah satu dasar bola basket yang pertama diperkenalkan oleh pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bola basket. Seorang pemula hal

pertama kali yang harus diajarkan adalah *mendribble* bola. Kebanyakan dalam permainan bola basket teknik *dribble* bola paling banyak digunakan karena dengan *mendribble* bola akan memudahkan untuk menyerang pertahanan lawan. Selanjutnya Vic Ambler (1990:10) *dribble* dalam bola basket adalah membawa bola dengan cara memantul-mantulkannya. Sedangkan menurut Wissel (1996: 95) *dribble* adalah salah satu cara membawa bola. Agar tetap menguasai bola sambil bergerak, anda harus memantulkannya pada lantai.

Cara melakukan:

- 1) Perkenaan bola saat menggiring pada telapak tangan, telapak tangan berada di atas bola.
- 2) Posisi kaki saat menggiring lutut agak sedikit ditekuk.
- 3) Posisi badan agak condong kedepan sehingga berat badan tertumpu pada kedua kaki



Gambar 3. Menggiring bola (*dribbling*)

Sumber: www.wikihow.com

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *dribble* merupakan suatu cara membawa bola kedepan dengan memantulkan bola kelantai dengan satu tangan atau secara bergantian berjalan atau berlari yang bertujuan melindungi bola agar tidak mudah direbut lawan.

d. *Passing* (mengoper)

Passing adalah mengoper bola, dalam permainan bola basket dikenal berbagai macam jenis *passing* yaitu operan dada, operan pantul, operan pantul, operan *baseball*, operan atas kepala, operan serahan, operan melambung, dan operan belakang tubuh. Lempar tangkap didalam permainan bola basket mempunyai tujuan yang sangat penting yaitu mendekatkan bola ke ring. *Passing* adalah salah satu kunci keberhasilan serangan sebuah tim dan sebuah unsur penentuan tembakan-tembakan yang berpeluang besar mencetak angka (Oliver, 2007: 35).

Menurut Wissel (1996: 71) operan yang taktis tepat waktunya dan akurat menciptakan peluang skor bagi tim. *Passing* lebih cepat memindahkan bola daripada *dribbling*. Perpindahan bola menyebabkan lawan tidak sempat bertahan atau memperketat penjagaan. Teknik dasar mengoper (*passing*) dalam permainan bola basket adalah sebagai berikut:

1) Mengoper bola setinggi dada (*Chest pass*)

Menurut Wissel (1996: 72) operan dada (*Chest Pass*) adalah operan yang paling umum dalam permainan bola basket karena dapat dilakukan dengan cepat dan tepat dari setiap posisi di atas lantai. Operan ini digunakan untuk jarak pendek

dengan jarak 5 sampai 7 meter. Dengan operan ini akan menghasilkan kecepatan, ketepatan, dan kecermatan didalam mengoper bola.

Cara melakukannya sebagai berikut:

- a) Siku dibengkokkan ke samping sehingga bola di depan dada
- b) Posisi kaki sejajar atau kuda-kuda selebar bahu dengan lutut ditebuk
- c) Posisi badan condong kedepan dan jaga keseimbangan
- d) Bola didorong ke depan dengan kedua tangan sambil meluruskan lengan dengan diakhiri dengan lecutan pergelangan tangan.



Gambar 4. Chest Pass

Sumber: www.wikihow.com

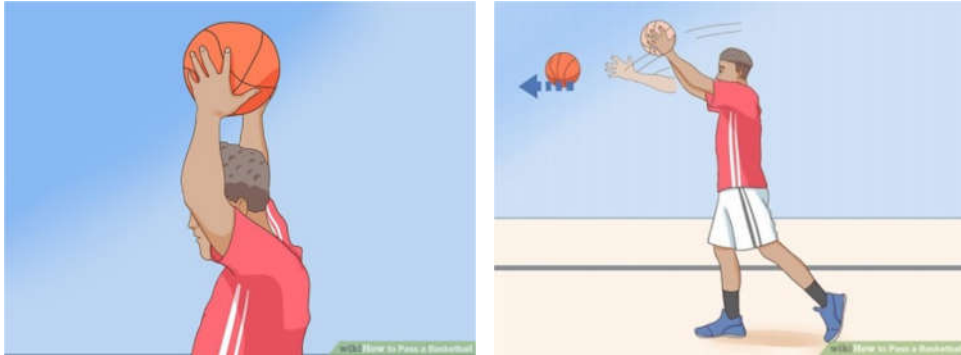
- 2) Mengoper bola dari atas kepala (*Overhead pass*)

Operan ini terjadi dilakukan oleh pemain-pemain yang mempunyai tubuh lebih tinggi daripada lawannya sehingga melampaui daya raih lawan.

Cara melakukan:

- a) Posisi bola berada diatas dahi dengan tangan agak siku agak ditebuk
- b) Bola dilempar dengan dengan lekukan pergelangan tangan dengan arah bola agak ke bawah disertai dengan meluruskan tangan

- c) Posisi kaki berdiri tegak tetapi tidak kaku



Gambar 5. Overhead Pass

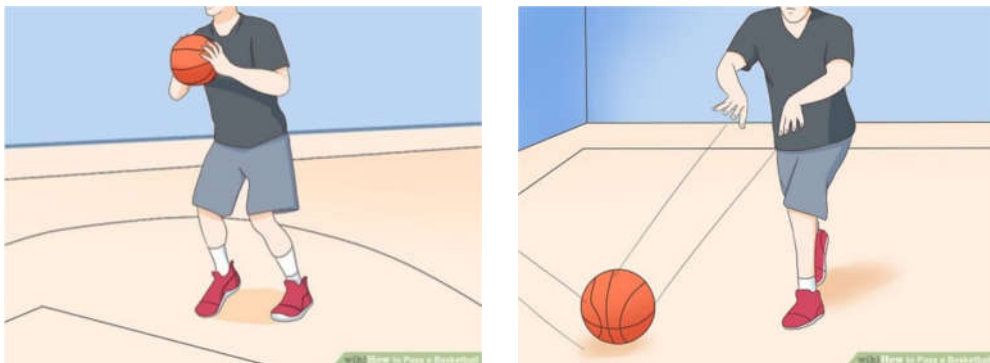
Sumber: www.wikihow.com

- 3) Mengoper bola pantulan (*Bounce pass*)

Operan ini digunakan untuk menerobos lawan dengan cara bola dipantulkan di samping kanan atau kiri lawan. Operan ini hampir sama dengan operan *chest pass* hanya saja operan ini dipantulkan terlebih dahulu.

Cara melakukan:

- Pelaksanakan hampir sama dengan operan dada.
- Bola dilepas atau didorong dengan tolakkan dua tangan menyerong ke bawah dari letak badan lawan
- Bila berhadapan dengan lawan bola diarahkan ke samping bawah lawan kanan atau kiri.



Gambar 6. Bounce Pass

Sumber: www.wikihow.com

e. *Shooting* (menembak)

Teknik ini adalah teknik yang paling banyak dipakai untuk menciptakan goal. Angka tercipta apabila bola masuk kedalam keranjang. Kemenangan suatu tim ditentukan oleh ketepatan menembak. Untuk itu keterampilan menembak memang sangat penting kuasai oleh para pemain dari suatu tim untuk memperoleh kemenangan. Menembak dalam permainan bola basket adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh hasil kecepatan (*accuracy*), yaitu dalam hal ini masuknya bola dalam keranjang. Di dalam melakukan tembakan, poin yang diperoleh berbeda – beda tergantung posisi pada saat kita melakukan tembakan, misalnya: tembakan dilakukan dari dalam lingkaran, maka nilai yang didapat pun 2 poin, namun jika dilakukan di luar lingkaran maka nilai yang diperoleh adalah 3 poin. Teknik dasar menembak (*shooting*) dalam permainan bola basket adalah sebagai berikut:

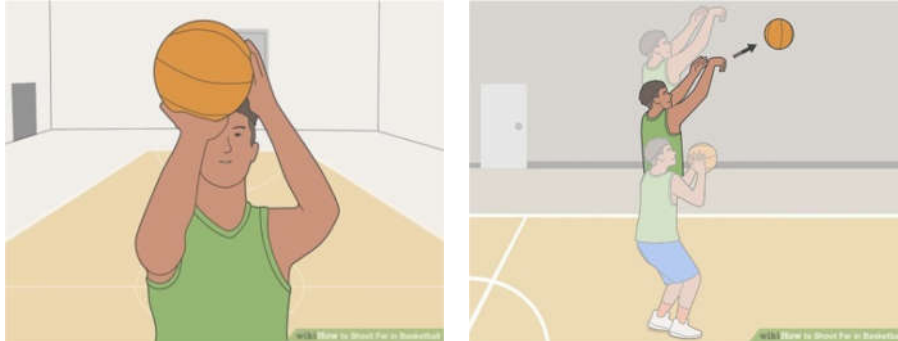
1) Tembakan satu tangan (*one hand shoot*)

Tembakan dengan satu ini paling digunakan untuk menembak, baik dalam mencetak 2 poin atau 3 poin. Didalam tembakan satu tangan hal yang terpenting menggunakan tangan terkuat.

Cara melakukan:

- a) Pegang bola dengan tangan terkuat sebagai pendorong bola dan tangan satunya sebagai mengontrol arah bola dengan posisi tangan ditekuk
- b) Posisi bola berada di depan dahi
- c) Posisi badan tegak, kaki lutut agak sedikit ditekuk
- d) Pandangan konsentrasi penuh pada arah sasaran

- e) Pada saat melepas bola menggunakan jari-jari dan pergelangan tangan



Gambar 7. One Hand Shoot

Sumber: www.wikihow.com

- 2) Tembakan menggunakan dua tangan

Tembakan ini sering dilakukan dengan jarak yang cukup jauh, misalnya: melakukan tembakan 3 poin tidak kuat menggunakan satu tangan bisa menggunakan dua tangan, tidak menutup kemungkinan menembak jarak dekat menggunakan dua tangan.

Cara melakukan:

- Pegang bola dengan kedua tangan dengan posisi tangan ditekuk
- Posisi bola berada di depan dahi
- Posisi badan tegak, kaki lutut agak sedikit ditekuk
- Pandangan konsentrasi penuh pada arah sasaran
- Pada saat melepas bola menggunakan jari-jari dan pergelangan tangan



Gambar 8. Two Hand Shoot

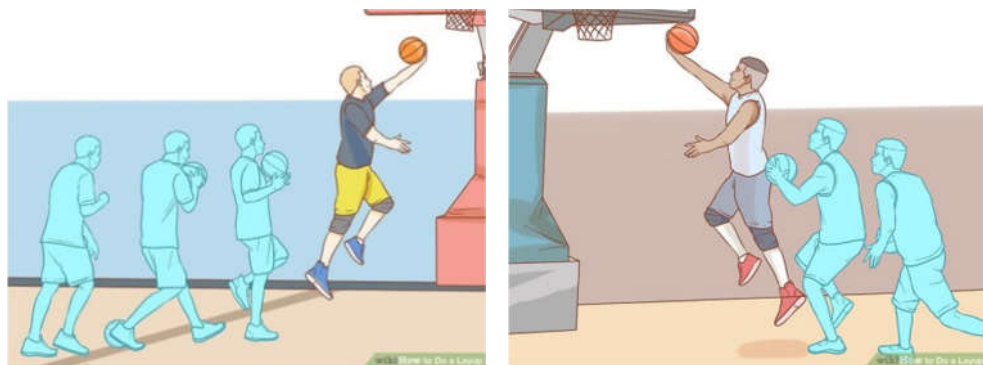
Sumber: www.wikihow.com

3) Tembakan *lay-up*

Tembakan *lay-up* adalah tembakan yang dilakukan dengan jarak dekat dengan keranjang basket, sehingga seolah-olah bola diletakkan ke dalam keranjang basket yang didahului dengan gerak dua langkah (Ahmadi, 2007:19).

Cara melakukan:

- a) Bola dipegang dengan posisi badan melayang
- b) Saat melangkah, langkah pertama haruslah panjang guna mendapat jarak sejauh mungkin dan langkah kedua untuk mendapatkan awalan tolakan agar melompat setinggi-tingginya
- c) Saat melepas bola haruslah menggunakan kekuatan kecil



Gambar 9. *Lay-up*

Sumber: www.wikihow.com

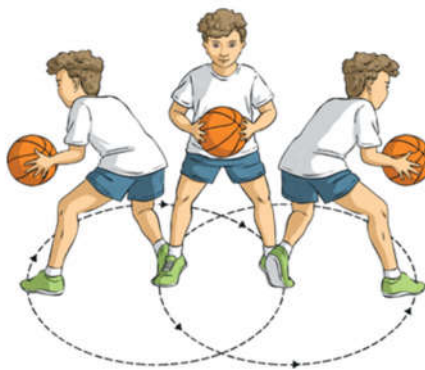
f. Teknik bertumpu satu kaki (*pivot*)

Menurut Ahamdi (2007:21) *pivot* adalah menggerakkan salah satu kaki ke segala arah dengan kaki yang lainnya tetap ditempat sebagai poros. Teknik dasar ini berguna untuk melindungi bola dari lawan yang merebut bola, kemudian bola di oper kepada rekan tim. Sedangkan menurut Muhajir (2004: 45), gerakan *pivot* ialah berputar ke segala arah dengan bertumpu pada salah satu kaki (kaki poros) pada saat pemain tersebut menguasai bola. Gerakan *pivot* berguna untuk

melindungi bola dari perebutan pemain lawan, untuk kemudian bola tersebut dioperkan kepada lawannya untuk mengadakan tembakan.

Cara melakukan:

- 1) Bila mendapat bola dengan posisi sejajar, boleh melangkahkan kaki ke segala arah dengan salah satu kaki sedangkan kaki yang satu tetap kontak dengan lantai sebagai poros
- 2) Bila mendapat bola saat posisi berlari dan berhenti dalam posisi kaki tidak sejajar maka yang menjadi poros adalah kaki belakang.



Gambar 10. Gerakan *Pivot*

Sumber: www.wikihow.com

Secara garis besar permainan Bola basket dilakukan dengan mempergunakan tiga unsur teknik yang menjadi pokok permainan, yakni: mengoper bola (*passing*), menggiring bola (*dribbling*), menembak (*shooting*) serta teknik tambahan seperti *lay up*, dan berporos pada satu kaki (*pivot*).

7. Karakteristik Guru Pendidikan Jasmani

Guru Pendidikan jasmani merupakan faktor dominan dalam proses pendidikan di sekolah karena sering kali dijadikan sebagai figur teladan oleh para siswanya. Menurut Soenarjo (2002: 5), guru Pendidikan jasmani adalah seseorang

yang memiliki jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus (kompetensi) dalam usaha pendidikan dengan jalan memberikan pelajaran Pendidikan jasmani. Menurut Dimiyati (2010: 96), guru harus berperan sebagai model akan pentingnya keterlibatan dalam sebuah pencarian kebenaran dan melakukan sesuatu yang benar tidak mudah melakukan sesuatu tindakan yang salah..

Untuk menjadi guru pendidikan jasmani dan kesehatan yang professional dituntut untuk dapat berperan sesuai dengan bidangnya. Menurut Sukintaka (2001: 42), syarat menjadi guru pendidikan jasmani:

- a. Memahami pengetahuan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah.
- b. Memahami karakteristik anak.
- c. Mampu membangkitkan dan memberikan kesempatan pada anak untuk berekreasi, aktif dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.
- d. Mampu memberikan bimbingan pada anak dalam pembelajaran agar mencapai tujuan pendidikan jasmani.
- e. Mampu merencanakan, melaksanakan, mengendalikan, menilai dan mengorganisasikan proses pembelajaran pendidikan jasmani.
- f. Memiliki pendidikan dan penguasaan keterampilan gerak.
- g. Memiliki pemahaman tentang unsur kondisi jasmani.
- h. Memiliki pengetahuan untuk menciptakan dan mengembangkan serta memanfaatkan lingkungan yang sehat dalam upaya mencapai tujuan pendidikan jasmani.
- i. Memiliki pengetahuan untuk mengidentifikasi potensi peserta didik dalam dunia olahraga
- j. Memiliki kemampuan untuk menyalurkan hobinya dalam olahraga.

Selanjutnya disebutkan agar mempunyai profil guru pendidikan jasmani yang disebutkan di atas, maka harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- a. Sehat jasmani maupun rohani, dan berprofil olahragawan.
- b. Berpenampilan menarik.
- c. Tidak gagap.
- d. Tidak buta warna.
- e. Intelegen.
- f. Energik dan berketerampilan motorik.

Dalam uraian di atas nampak jelas bahwa syarat untuk menjadi guru pendidikan jasmani memiliki berbagai komponen yang sangat luas, hal ini mengingat bahwa mata pelajaran yang berbeda dengan mata pelajaran yang lain. Selain mengembangkan aspek kognitif, afektif, psikomotor, juga terdapat peran komponen yang lain, yaitu: sikap, gerak, karakteristik siswa dan sebagainya yang satu dengan yang lain tidak dapat dipisahkan. Serta guru pendidikan jasmani juga harus mampu merencanakan, melaksanakan, mengendalikan, menilai dan mengorganisasikan proses pembelajaran pendidikan jasmani

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini terdapat beberapa persamaan dengan penelitian:

1. Penelitian Arief Siswayuana (2014) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Pemain Futsal SMA Negeri se-Kabupaten Kulon Progo Terhadap Taktik dan Strategi Permainan Futsal”. Tujuan dari penelitian itu adalah memperoleh gambaran secara objektif mengenai tingkat pengetahuan pemain futsal SMA Negeri se-Kabupaten Kulon Progo terhadap taktik dan strategi permainan futsal. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan pemain futsal SMA Negeri se-Kabupaten Kulon Progo terhadap taktik dan strategi permainan futsal terdapat 4,16% yang mendapat kategori “cukup”, 45,83% yang mendapat kategori “sedang”,

35,42% yang mendapat kategori kurang, 14,59% yang mendapat kategori kurang sekali.

2. Penelitian Febyan Aditya Krisnanto (2014) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Materi Pembelajaran Bola Basket di SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Banyumas terhadap materi permainan bola basket. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman guru pendidikan jasmani terhadap materi permainan bola basket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas dari 30 guru pendidikan jasmani, sebanyak 2 responden 40 (6,67%) dalam kategori tinggi, 20 responden (66,67%) dalam kategori cukup, 7 responden (23,33%) dalam kategori kurang dan 1 responden (3,33%) dalam kategori rendah. Secara keseluruhan guru pendidikan jasmani di Kabupaten Banyumas memiliki tingkat pengetahuan cukup baik terhadap materi permainan bola basket.

C. Kerangka Berpikir

Pencapaian pendidikan akan sangat tergantung pada bagaimana pendidik berusaha mengajar sesuai yang diamanatkan oleh kurikulum tersebut. Oleh karena itu, dalam melaksanakan pendidikan di sekolah, pendidik harus mengacu pada kurikulum yang berlaku, sehingga tidak mengurangi fungsi dan tujuan yang akan dicapai.

Guru pendidikan jasmani merupakan salah satu faktor pendorong yang besar dalam perkembangan olahraga bola basket di sekolah karena dari sinilah seorang siswa mampu mengetahui permainan bola basket baik dalam hal teknik maupun peraturan permainan secara optimal. Selain itu, guru pendidikan jasmani menjadi pendamping disaat tim sekolah mengikuti kejuaraan.

Mengetahui merupakan salah satu aspek ranah kognitif bagi seorang guru pendidikan jasmani dalam tujuan umum pengajaran, menurut Bloom yang dikutip oleh Joesmani (1988: 40), pengetahuan adalah mengetahui istilah-istilah umum, mengetahui fakta-fakta khusus, mengetahui metode dan prosedur, mengenai konsep dasar dan mengetahui tentang prinsip-prinsipnya. Maka apabila guru pendidikan jasmani mengetahui peraturan permainan bola basket dengan benar diharapkan dapat berperan penting dalam memajukan prestasi cabang olahraga bola basket melalui pembelajaran di sekolah berdasarkan kurikulum.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif tentang tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani di SMA se-kecamatan Gondokusuman tentang permainan bola basket. Menurut Hadi (1991: 3) penelitian deskriptif yaitu penelitian yang semata-mata bertujuan mengetahui keadaan objek atau peristiwa tanpa suatu maksud untuk mengambil kesimpulan-kesimpulan yang berlaku secara umum. Menurut Sarwono (2006: 138) penelitian deskriptif mengacu pada transformasi data mentah ke dalam suatu bentuk yang akan membuat pembaca lebih mudah memahami dan menafsirkan maksud dari data atau angka yang ditampilkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes tulis.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu pengetahuan guru penjas SMA di Kecamatan Gondokusuman tentang peraturan permainan bolabasket. Definisi operasionalnya adalah pengetahuan guru penjas terhadap peraturan permainan bolabasket yang diukur menggunakan tes tertulis berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 34 butir soal.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2007: 119) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu

yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan. Sedangkan menurut Arikunto (2006: 129) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani di SMA se-kecamatan Gondokusuman.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006: 131). Sampel dalam penelitian ini penulis mengambil 1-2 guru pendidikan jasmani untuk mewakili setiap sekolah di kecamatan Gondokusuman. Ada 18 guru pendidikan jasmani yang dijadikan responden dari 12 SMA di Kecamatan Gondokusuman, Yogyakarta

Tabel 1. Jumlah Guru Pendidikan Jasmani di SMA se-Kecamatan Gondokusuman.

No.	Nama Sekolah	Jumlah Guru Pendidikan Jasmani
1.	MAN Yogyakarta 1	1
2.	SMA Negeri 3 Yogyakarta	2
3.	SMA Negeri 6 Yogyakarta	2
4.	SMA Bopkri 1	2
5.	SMA Bopkri 2	2
6.	SMA Budya Wacana	1
7.	SMA Piri 1 Yogyakarta	1
8.	SMA Stella Duce 2	2
9.	SMK Perindustrian Yogyakarta	1
10.	SMK Bopkri 1 Yogyakarta	1
11.	SMK Piri 1 Yogyakarta	2
12.	SMK Piri 2 Yogyakarta	1
Jumlah Total Guru Pendidikan Jasmani		18

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Arikunto (2006: 137), menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda.

Menurut Sridadi (2004: 57) tes merupakan alat dalam evaluasi/penilaian yang memiliki dua macam bentuk, yaitu soal uraian dan soal pilihan. Sedangkan menurut Mahmud (2011: 186) tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tolok ukur penggunaan alat tes sebagai instrumen pengumpul data dalam suatu penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Objektif, yaitu hasil yang dicapai dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya tentang tingkat kemampuan seseorang, baik berupa pengetahuan maupun keterampilan.
- b. Cocok, yaitu alat yang digunakan sesuai dengan jenis data yang akan dikumpulkan untuk menguji hipotesis dalam rangka menjawab masalah penelitian.
- c. Valid, yaitu memiliki derajat kesesuaian, terutama isi dan konstraknya, dengan kemampuan suatu kelompok yang ingin diukur.

- d. Reliabel, yaitu derajat kekonsistenan skor yang diperoleh dari hasil tes menggunakan alat tersebut.

Penilaian dalam instrumen tes pada penelitian ini adalah jika jawaban benar maka nilainya adalah 1 dan jika jawaban salah maka nilainya 0. Kisi-kisi instrumen penelitian pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Soal
Tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani terhadap peraturan permainan bola basket	<i>Basketball Rules</i>	a. Peraturan Permainan b. Waktu c. Pelanggaran d. Teknik	1, 2, 3, 4, 5, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40.
	<i>Basketball Equipment</i>	a. Sarana b. Prasarana	6, 7, 8, 22, 24, 30.
Jumlah Soal			40

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan sebuah proses pengadaan data untuk keperluan penelitian. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- Peneliti mencari data guru pendidikan jasmani di SMA se-kecamatan Gondokusuman.
- Peneliti menentukan jumlah guru pendidikan jasmani di SMA se-kecamatan Gondokusuman yang menjadi subjek penelitian.

- c. Peneliti menyebarkan tes kepada responden.
- d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan instrumen dan melakukan transkrip atas hasil pengisian tes.
- e. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

E. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Sebelum digunakan untuk pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari instrumen yang telah disusun perlu diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpulan data yang baik. Instrumen sebelum diujicobakan, terlebih dahulu dilakukan *expert judgement* oleh dosen ahli dalam penelitian ini yaitu Bapak Aris Fajar Pambudi, M.Or. Uji coba instrumen dilaksanakan dengan subjek guru penjas SMA Kota Yogyakarta diluar dari wilayah Kecamatan Gondokusuman berjumlah 10 guru karena mempunyai karakteristik yang sama dengan subjek penelitian.

1. Uji Validitas

Menurut Hadi (1991: 1) validitas suatu instrumen perlu diketahui untuk melihat seberapa jauh alat pengukur mampu mengukur apa saja yang hendak diukurnya, dan mampu menembak dengan jitu gejala-gejala atau bagian-bagian yang hendak diukur. Instrumen dikatakan valid atau sah apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan mampu mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tetap (Suharsimi, 2002:145).

Uji validitas butir instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menganalisis data hasil uji coba instrumen dengan mengkorelasikan skor total

dengan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Karl Pearson. Alasan penulis menggunakan rumusan tersebut adalah untuk mengetahui koefisien korelasinya atau tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani tentang peraturan permainan bola basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman. Karena untuk menghemat waktu, biaya, dan agar dapat mengurangi kesalahan sekecil apapun, maka uji validitas instrumen tersebut diolah dengan bantuan program komputer *IBM SPSS Statistics 20 for windows*. Untuk keperluan analisis butir soal tersebut digunakan langkahlangkah sebagai berikut:

- a. Indeks kesukaran soal dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$Difficulty\ P = \frac{R}{T}$$

Keterangan:

R = Jumlah responden yang menjawab benar setiap butir.

T = Jumlah total responden yang menjawab tes.

Hasil perhitungan indeks kesukaran dibandingkan dengan klasifikasi indeks kesukaran menurut Phompam (1981: 32) dalam tabel berikut:

Tabel 3. Klasifikasi Indeks Kesukaran

Indeks Kesukaran	Klasifikasi
0,00 – 0,20	Soal Sukar
0,21 – 0,79	Soal Sedang
0,80 – 1,00	Soal Mudah

b. Distraktor (Kekuatan Pilihan)

Tes yang baik apabila alternatif jawaban yang dipilih sedikitnya 5% dari semua responden yang mengerjakan soal tersebut. Berdasarkan analisis data dari 40 butir soal, 6 butir soal tergolong sukar, 32 butir soal tergolong soal sedang dan 2 butir soal tergolong soal mudah. Validitas tingkat pengetahuan materi permainan bolabasket juga dilakukan dengan analisis setiap butir pertanyaan. Untuk keperluan analisis setiap butir pertanyaan digunakan rumus *korelasi product moment* yang dikembangkan oleh Karl Pearson. Perhitungan dilakukan dengan bantuan program komputer *IBM SPSS Statistics 20 for windows*. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir waktu, karena dengan perhitungan manual akan memerlukan waktu yang lama.

Dari perhitungan tersebut diketahui dari 40 butir soal terdapat 34 soal yang valid dan digunakan sebagai instrumen penelitian serta 6 butir soal yang dibuang karena tidak masuk dalam klasifikasi indeks kesukaran dan tidak dapat digunakan pada taraf signifikan 0.05.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen

Variabel	Butir	Butir Valid	Butir Gugur	No. Butir Gugur
Tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani terhadap peraturan permainan bola basket SMA se-kecamatan Gondokusuman	40	34	6	3, 9, 28, 33, 37, 40
Jumlah	40	34	6	6

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Penelitian (Setelah di Uji Coba)

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Soal
Tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani terhadap peraturan permainan bola basket	<i>Basketball Rules</i>	a. Peraturan Permainan b. Waktu c. Pelanggaran d. Teknik	1, 2, 4, 5, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 25, 26, 27, 29, 31, 32, 34, 35, 36, 38, 39.
	<i>Basketball Equipment</i>	a. Sarana b. Prasarana	6, 7, 8, 22, 24, 30.
Jumlah Soal			34

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Menurut Arikunto (2006: 104) Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Pembuktian dilakukan dengan pengujian reliabilitas instrumen menggunakan program komputer *IBM SPSS Statistics 20 for windows* menggunakan koefisiensi *Alpha Cronbarch*. Hasil uji reliabilitas instrumen diperoleh dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics 20 for windows*.

Menurut Arikunto (2006: 193) dalam menguji reliabilitas digunakan uji konsistensi internal dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \delta_b^2}{\delta_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pernyataan atau banyaknya soal

$\sum \delta_b^2$ = Jumlah varians butir

δ_t^2 = Varians total

Sebagai tolok ukur tinggi rendahnya koefisien realibilitas digunakan interpretasi yang dikemukakan oleh Hadi (1991: 71) sebagai berikut:

Tabel 6. Kategori Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kategori
0,800 – 1,00	Sangat Tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Cukup
0,200 – 0,400	Rendah
0,00 – 0,200	Sangat Rendah

Tabel 7. Hasil Uji Coba Reliabilitas Instrumen

Variabel	R_{11}	Interpetasi
Tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani terhadap peraturan permainan bola basket SMA se-kecamatan Gondokusuman	0,714	Tinggi

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis diskriptif kuantitatif dengan persentase. Menurut Arikunto (2006: 284) data yang bersifat kuantitatif yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran dapat diproses dengan menjumlahkan, membandingkan dengan jumlah yang diharapkan sehingga diperoleh persentase.

Tes pengetahuan ini disajikan dalam bentuk pilihan ganda dengan penilaian jika guru pendidikan jasmani menjawab benar diberi nilai 1 dan guru pendidikan jasmani menjawab salah diberi nilai 0. Untuk responden yang dapat menjawab dengan benar keseluruhan soal tes yang berjumlah 34 maka akan mendapatkan nilai total 34, sehingga nilai 34 adalah nilai maksimal yang dapat diperoleh responden atau subjek penelitian. Selanjutnya untuk menghitung presentasi yang termasuk dalam kategori disetiap aspek digunakan rumus B. Syarifudin (2002: 43) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)
F = Frekuensi
N = Jumlah Responden

Kemudian analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif melalui bentuk persentase dengan 5 kategori, yaitu kategori sangat tinggi, tinggi, rendah dan kategori sangat rendah.

B. Syarifudin (2002:112) mengemukakan bahwa secara statistik kategori 5 dapat dituliskan rumus sebagai berikut :

Tabel 8. Norma Penilaian

Norma	Kategori
$Mi + 1,5 SDi < X$	Sangat Tinggi
$Mi + 0,5 SDi < X \leq Mi + 1,5 SDi$	Tinggi
$Mi - 0,5 SDi < X \leq Mi + 0,5 SDi$	Sedang
$Mi - 1,5 SDi < X \leq Mi - 0,5 SDi$	Rendah
$X \leq Mi - 1,5 SDi$	Sangat Rendah

Keterangan :

X = Skor akhir

Mi = Mean ideal

SDi = Standard Deviasi ideal

Rumus Mi = $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi + skor terendah)

Rumus SDi = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal - skor minimal)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tes yang berupa kuesioner tentang peraturan permainan bola basket telah disebarkan kepada 18 reponden yaitu para guru pendidikan jasmani SMA se-Kecamatan Gondokusuman dengan cara menyebarkan tes tulis berisi pertanyaan-pertanyaan yang berjumlah 34 pertanyaan. Dari hasil penelitian diperoleh data tentang tingkat pengetahuan guru penjas terhadap peraturan permainan bolabasket berikut ini:

Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman bahwa masing-masing secara berurutan memperoleh nilai tertinggi sebesar 32,00, nilai terendah sebesar 18,00, rerata (*mean*) diperoleh sebesar 25,61 median sebesar 26,50, modus sebesar 29,00, serta standar deviasi (SD) 3,96. Data yang diperoleh didalam penelitian ini berbentuk skor yang berasal dari dua faktor Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman. Setelah data didapat, maka dikonversikan ke dalam lima kategori berupa faktor-faktor yaitu *basketball rules* dan *basketball equipment*.

Data tabel presentase hasil tes Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)
 F = Frekuensi
 N = Jumlah Responden

Tabel 9. Persentase Hasil Tes Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman

Responden	Jumlah Jawaban Benar	Presentase
1.	27 Butir Soal	$(27/34) \times 100\% = 79,4\%$
2.	19 Butir Soal	$(19/34) \times 100\% = 55,9\%$
3.	20 Butir Soal	$(20/34) \times 100\% = 59\%$
4.	24 Butir Soal	$(24/34) \times 100\% = 70,6\%$
5.	26 Butir Soal	$(26/34) \times 100\% = 76,5\%$
6.	32 Butir Soal	$(32/34) \times 100\% = 94\%$
7.	25 Butir Soal	$(25/34) \times 100\% = 73,5\%$
8.	27 Butir Soal	$(27/34) \times 100\% = 79,4\%$
9.	29 Butir Soal	$(29/34) \times 100\% = 85,3\%$
10.	28 Butir Soal	$(28/34) \times 100\% = 82,3\%$
11.	29 Butir Soal	$(29/34) \times 100\% = 85,3\%$
12.	28 Butir Soal	$(28/34) \times 100\% = 82,3\%$
13.	29 Butir Soal	$(29/34) \times 100\% = 85,3\%$
14.	19 Butir Soal	$(19/34) \times 100\% = 55,9\%$
15.	24 Butir Soal	$(24/34) \times 100\% = 70,6\%$
16.	29 Butir Soal	$(29/34) \times 100\% = 85,3\%$
17.	18 Butir Soal	$(18/34) \times 100\% = 52,9\%$
18.	26 Butir Soal	$(26/34) \times 100\% = 76,5\%$

Data tabel distribusi pengkategorian Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman sebagai berikut:

Tabel 10. Distribusi Kategori Data Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman

No.	Kategori	Norma	Frek	%
1.	Sangat Tinggi	$X > 28,50$	5	27,78%
2.	Tinggi	$26,17 < X \leq 28,50$	4	22,22%
3.	Sedang	$23,83 < X \leq 26,17$	5	27,78%
4.	Rendah	$21,50 < X \leq 23,83$	1	5,55%
5.	Sangat Rendah	$X \leq 21,50$	3	16,67%
Jumlah			18	100%

Keterangan :

X = Skor akhir

Mi = Mean ideal

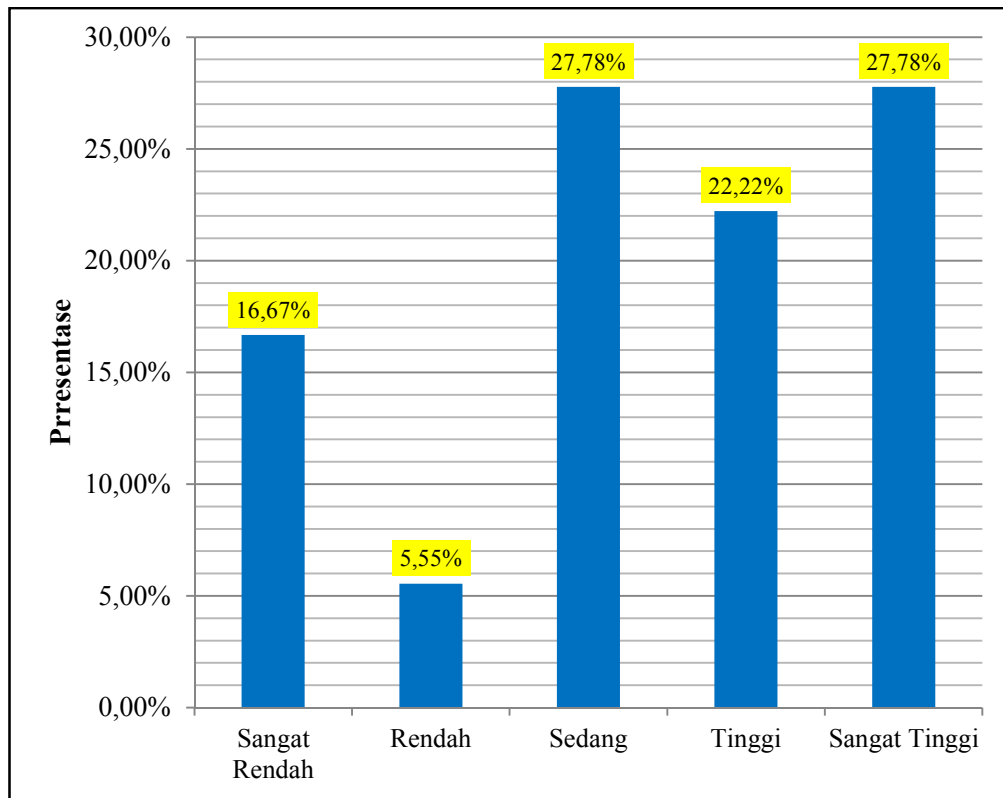
SDi = Standard Deviasi ideal

Rumus Mi = $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi + skor terendah)

Rumus SDi = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal - skor minimal)

Berdasarkan Tabel 10. Distribusi Kategori Data Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman yaitu sebanyak 5 responden (27,78%) masuk dalam kategori Sangat Tinggi, 4 responden (22,22%) masuk dalam kategori Tinggi, 5 responden (27,78%) masuk dalam kategori Sedang, 1 responden (5,55%) masuk dalam kategori Rendah, dan 3 responden (16,67%) masuk dalam kategori Sangat Rendah. Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman adalah dominan sangat tinggi dan sedang, dan bila dilihat dari rerata (*Mean*) pada hasil keseluruhan responden dengan nilai 25,61 maka nilai tersebut juga masuk dalam kategori “Sedang”.

Untuk memperjelas selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 11. Diagram Batang Pengkategorian Data Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman

Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman terdiri atas dua faktor, yaitu *basketball rules* dan *basketball equipment*. Pembahasan dari faktor-faktor tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. *Basketball Rules*

Dari hasil penelitian didapatkan faktor *basketball rules* diukur dengan tes pengetahuan berjumlah 28 butir dengan skor 0 s/d 1. Data yang diperoleh dari

faktor *basketball rules* diketahui bahwa masing-masing secara berurutan memperoleh nilai tertinggi sebesar 26,00, nilai terendah sebesar 14,00, rerata (*mean*) diperoleh sebesar 20,72, median sebesar 21,10, modus sebesar 23,00, serta standar deviasi (SD) 3,21.

Setelah data didapat, maka dikonversikan ke dalam lima kategori.

Berikut ini adalah tabel distribusi kategori data mengenai faktor *Basketball Rules*:

Tabel 11. Distribusi Kategori Data Faktor *Basketball Rules*

No.	Kategori	Norma	Frek	%
1.	Sangat Tinggi	$X > 23,00$	2	11,11%
2.	Tinggi	$21,00 < X \leq 23,00$	7	38,89%
3.	Sedang	$19,00 < X \leq 21,00$	4	22,22%
4.	Rendah	$17,00 < X \leq 19,00$	2	11,11%
5.	Sangat Rendah	$X \leq 17,00$	3	16,67%
Jumlah			18	100%

Keterangan :

X = Skor akhir

Mi = Mean ideal

SDi = Standard Deviasi ideal

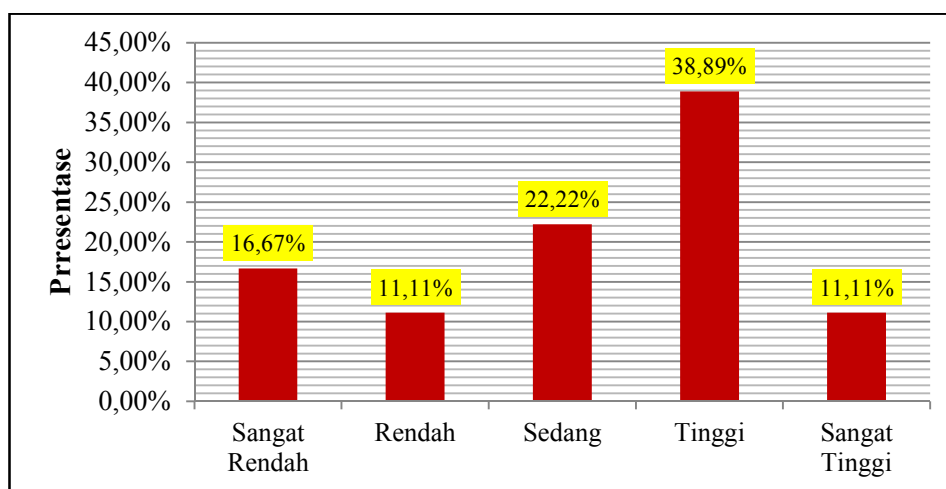
Rumus Mi = $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi + skor terendah)

Rumus SDi = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal - skor minimal)

Berdasarkan Tabel 11. Distribusi Pengkategorian Faktor *Basketball Rules* masing-masing secara berurutan yaitu sebanyak 2 responden (11,11%) masuk dalam kategori Sangat Tinggi, 7 responden (38,89%) masuk dalam kategori Tinggi, 4 responden (22,22%) kategori Sedang, 2 responden (11,11%) masuk dalam kategori Rendah, dan 3 responden (16,67%) masuk dalam kategori Sangat Rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa Tingkat

Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman dari faktor *Basketball Rules* adalah dominan tinggi, dan bila dilihat dari rerata (Mean) pada faktor basketball rules dengan nilai 20,72, maka nilai tersebut masuk dalam kategori “Sedang”.

Untuk memperjelas selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 12. Diagram Batang Pengkategorian Data Faktor *Basketball Rules*

2. *Basketball Equipment*

Dari hasil penelitian didapatkan faktor *basketball equipment* diukur dengan tes pengetahuan berjumlah 6 butir dengan skor 0 s/d 1. Data yang diperoleh dari faktor *basketball equipment* diketahui bahwa masing-masing secara berurutan memperoleh nilai tertinggi sebesar 6,00, nilai terendah sebesar 2,00, rerata (*mean*) diperoleh sebesar 4,89, median sebesar 5,00, modus sebesar 5,00, serta standar deviasi (SD) 1,13.

Setelah data didapat, maka dikonversikan ke dalam lima kategori. Berikut ini adalah tabel distribusi kategori data mengenai faktor *basketball equipment*:

Tabel 12. Distribusi Kategori Data Faktor *Basketball Equipment*

No.	Kategori	Norma	Frek	%
1.	Sangat Tinggi	$X > 5,00$	6	33,33%
2.	Tinggi	$4,33 < X \leq 5,00$	7	38,89%
3.	Sedang	$3,67 < X \leq 4,33$	3	16,67%
4.	Rendah	$3,00 < X \leq 3,67$	0	0,00%
5.	Sangat Rendah	$X \leq 3,00$	2	11,11%
Jumlah			18	100%

Keterangan :

X = Skor akhir

Mi = Mean ideal

SDi = Standard Deviasi ideal

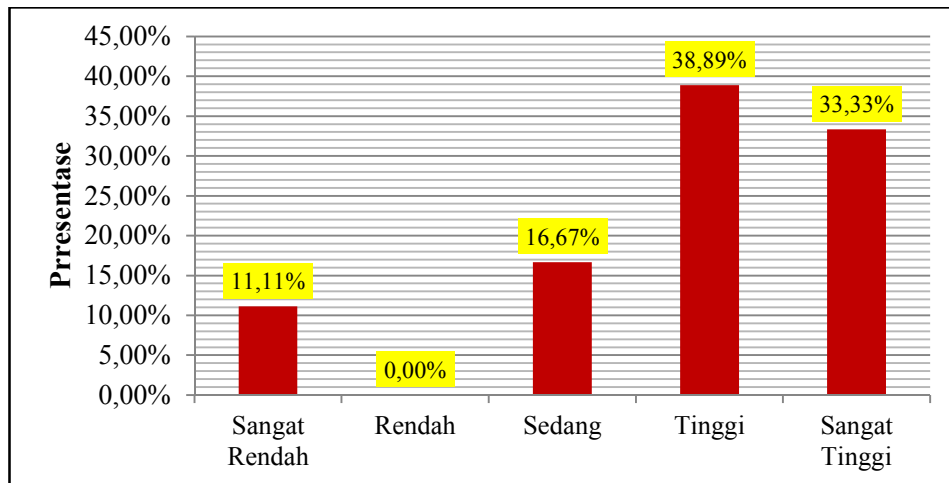
Rumus Mi = $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi + skor terendah)

Rumus SDi = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal - skor minimal)

Berdasarkan Tabel 12. Distribusi Pengkategorian Faktor *Basketball Equipment* masing-masing secara berurutan yaitu sebanyak 6 responden (33,33%) masuk dalam kategori Sangat Tinggi, 7 responden (38,89%) masuk dalam kategori Tinggi, 13 responden (43,34%) kategori Sedang, 0 responden (0,00%) masuk dalam kategori Rendah, dan 2 responden (11,11%) masuk dalam kategori Sangat Rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman dari faktor *Basketball Equipment* adalah dominan tinggi, dan bila dilihat dari rerata (*Mean*) pada faktor

basketball rules dengan nilai 4,89, maka nilai tersebut masuk dalam kategori “Tinggi”.

Untuk memperjelas selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 13. Diagram Batang Pengkategorian Data Faktor *Basketball Equipment*

B. Pembahasan

Dari tabel 10 dapat diketahui bahwa rata-rata kategori hasil tingkat pengetahuan guru penjas terhadap peraturan permainan bolabasket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman termasuk dalam kategori sedang dengan 5 responden masuk dalam kategori sangat tinggi, 4 responden masuk dalam kategori tinggi, 5 responden masuk dalam kategori sedang, 1 responden masuk dalam kategori rendah, dan 3 responden masuk dalam kategori sangat rendah.. Dalam penelitian ini berarti masih terdapat guru pendidikan jasmani yang memiliki tingkat pengetahuan terhadap peraturan permainan bolabasket yang masih rendah. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yang diantaranya dari segi usia sudah tergolong tua dan hal ini akan berdampak pada daya ingat yang semakin menurun untuk mengingat materi yang pernah diterima sewaktu menempuh bangku pendidikan seperti yang diungkapkan oleh Surhasaputra (2011: 11) sesudah menjadi guru 12 tahun ke atas tahap-tahap yang terjadi merupakan tahap dimana kontribusi peran dan tugas guru menjadi makin lemah.

Hal tersebut juga dipengaruhi oleh banyaknya materi penjas yang harus diajarkan kepada peserta didik. Guru tidak hanya menguasai peraturan permainan bolabasket saja, namun juga permainan –permainan lainnya yang terdapat di kurikulum seperti sepakbola, bola voli, atletik dan lain-lain. Maka dari itu guru memiliki keterbatasan pengetahuan dalam peraturan permainan bola basket karena harus membagi waktu dengan materi yang lain dengan porsi yang sama.

C. Keterbatasan Penelitian

Kendatipun penelitian ini berhasil mengungkapkan Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman, bukan berarti bahwa hasil penelitian ini tanpa ada kelemahan dan kekurangan. Kelemahan dan kekurangan yang mungkin dapat dikemukakan disini yaitu:

1. Pada saat penelitian ini pengambilan datanya menggunakan instrumen tes pengetahuan sehingga ada kemungkinan dalam pengisiannya, responden dipengaruhi oleh kondisi yang berbeda-beda (suasana yang susah, marah, gembira, sedih, lelah, dan sebagainya) dan responden cukup sulit dikontrol.
2. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengisi tes tertulis. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman yaitu 5 responden (27,78%) masuk dalam kategori Sangat Tinggi, 4 responden (22,22%) masuk dalam kategori Tinggi, 5 responden (27,78%) masuk dalam kategori Sedang, 1 responden (5,55%) masuk dalam kategori Rendah, dan 3 responden (16,67%) masuk dalam kategori Sangat Rendah., dan bila dilihat dari rerata (*Mean*) pada hasil keseluruhan responden dengan nilai 25,61 maka nilai tersebut juga masuk dalam kategori “Sedang”.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman termasuk dalam kategori “Sedang”.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian menunjukan bahwa tingkat pengetahuan guru penjas terhadap peraturan permainan bolabasket secara umum termasuk dalam kategori sedang. Dengan diketahuinya Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman, maka hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa guru pendidikan jasmani di SMA se-Kecamatan Gondokusuman bisa dikatakan cukup mampu

menyampaikan pembelajaran teori dan praktik bola besar khususnya materi peraturan permainan bolabasket.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang dapat disampaikan oleh peneliti diantaranya:

1. Bagi Guru pendidikan jasmani

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi wacana untuk lebih meningkatkan pengetahuannya tentang materi peraturan permainan bola basket.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat mengambil masukan dalam upaya peningkatan hasil belajar materi permainan bola basket berdasarkan hasil penelitian “Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman”.

3. Bagi Mahasiswa

Diharapkan memperhatikan segala sesuatu yang menjadi hal-hal dalam keterbatasan penelitian ini dan bahan pertimbangan untuk menyusun penelitian selanjutnya untuk dikembangkan sehingga penelitian ini dapat disempurnakan lagi melalui penelitian sejenis berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. (2007). *Permainan Bolabasket*. Surakarta: Era Intermedia.
- Ambler, Vic. (1990). *Petunjuk Untuk Pelatih & Pemain Bola Basket*. Bandung: Pionir.
- Anderson, Lorin W dan David R. Krathwohl. (2010). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bloom, Benjamin.S. (2010). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. (Alih Bahasa: Agung Prihantoro). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Boum WC, Tolbert MT (1985). *Investing in Development Lessons of the World Bank Experiences*. London Oxford University Press.
- Dimiyati. (2010). Peran Guru Sebagai Model Dalam Pembelajaran Karakter dan Kebijakan Moral Melalui Pendidikan Jasmani. *Jurnal Cakrawala Pendidikan, Edisi Khusus Dies Natalis UNY*, 85-98.
- Effendy, Muhadjir. (2018). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- FIBA. (2018). *2018 Official Basketball Rules, Basketball Rules and Basketball Equipment*. Switzerland: FIBA International Basketball Federation.
- Geletu, Girma Moti & Wolde, Solomon. (2018). Technical Problems in Teaching Basketball Practical Session: The Case of Grade 11 in Alamura Preparatory School. *Journal of Physical Education and Sport Management*, 9(4), 30-42.
- Hadi, Sutrisno. (1991). *Analisis Butir Untuk Hasil Instrumen*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hastuti, Tri Ani. (2011). Pemahaman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNY Angkatan 2010 Terhadap

- Peraturan Permainan Bolabasket. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(2), 134-143.
- Joesmani. (1988). *Pengukuran dan Evaluasi Dalam Pengajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kosasih, Danny. (2008). *Fundamental Basketball First Step to Win*. Semarang: CV. Elwas offset
- Krisnanto, Febyan Aditya. (2014). *Tingkat Pemahaman Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Materi Bolabasket*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Muhajir. (2004). *Pendidikan Jasmani Teori dan Praktek SMA kelas 1*. Jakarta: Erlangga.
- Oliver, Jon. (2007). *Dasar-Dasar Bola Basket*. America: Human Kinetics.
- Phompam, W James. (1981). *Modern Educational Measurement*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, Inc.
- Pujianto, Dian & Insanisty, Bayu. (2014). Pemetaan Profil dan Kompetensi Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Tingkat Sekolah Dasar di Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 10(1), 31.
- Purwanto, Ngalim. (2000). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- S. Suriasumantri, Jujun. (1993). *Ilmu dalam Perspektif Moral, Sosial dan Politik*. Jakarta: Gramedia.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta: Litera.
- Suharsaputra, Uhar. (2011). *Menjadi Guru Berkarakter*. Yogyakarta: Paramira Publisng.
- Sarwono, Jonathan. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Siswayuana, Arief. (2014). *Tingkat Pengetahuan Pemain Futsal SMA Negeri Se-Kabupaten Kulon Progo terhadap Taktik dan Strategi Permainan Futsal*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta

- Soekamto, Soedjono. (1987). *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*. Jakarta: PT. Rajawali.
- Soekidjo. (2003). *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soenarjo. (2002). *Usaha Kesehtan Sekolah*. Bandung: Rosdakarya.
- Sridadi. (2004). Memilih Alternatif Penyusunan Bentuk Soal dalam Evaluasi. *Jurnal Olahraga*, 10, 57.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R &D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukintaka. (2001). *Teori Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Syarifudin, B. (2002). *Panduan TA: Keperawatan dan Kebidanan dengan SPSS*. Jakarta: Grafindo
- Wissel, Hal. (1996). *Bola Basket*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

LAMPIRAN



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 126/UN34.16/PP.01/2020

17 Februari 2020

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

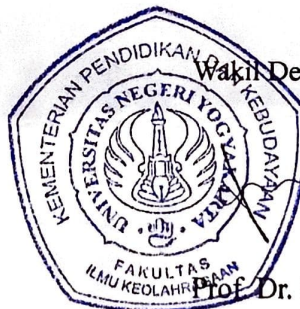
Yth . Kepala SMA
di Kecamatan Gondokusuman.

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Naufal Firas Faizputra
NIM	: 16601244031
Program Studi	: Pend. Jasmani Kesehatan & Rekreasi - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman
Waktu Penelitian	: 24 Februari - 27 Maret 2020

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Prof. Dr. Siswantoyo, S.Pd., M.Kes.
NIP 19720310 199903 1 002



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Kepatihan Danurejan Yogyakarta Telepon (0274) 562811 Faxmil (0274) 588813
Website : jogjaprof.go.id Email : santel@jogjaprof.go.id Kode Pos 55213

Yogyakarta, 19 Februari 2019

Kepada Yth. :

1. Kepala Instansi Vertikal se-DIY
2. Kepala Dinas/Badan/Kantor di lingkup DIY
3. Bupati/Walikota se-DIY
4. Rektor PTN/PTS se-DIY

Di Tempat

SURAT EDARAN

NOMOR: 070/012.18

TENTANG

PENERBITAN SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri No.3 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian maka disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Bahwa untuk tertib administrasi dan pengendalian pelaksanaan penelitian dalam rangka kewaspadaan dini perlu dikeluarkan Surat Keterangan Penelitian (SKP) sehingga produk yang dikeluarkan bukan Surat Rekomendasi Penelitian melainkan Surat Keterangan Penelitian;
2. Penelitian yang dilakukan dalam rangka tugas akhir pendidikan/sekolah dari tempat pendidikan/sekolah di dalam negeri dan penelitian yang dilakukan instansi pemerintah yang sumber pendanaan penelitiannya bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara/Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah tidak perlu menggunakan Surat Keterangan Penelitian.

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memperbanyak dan mensosialisasikan kepada pejabat dan pegawai di lingkungan kerja Bapak/Ibu/Saudara serta membantu menyebarkan kepada masyarakat umum. Atas perhatiannya, kami ucapkan terimakasih.

Ditetapkan di Yogyakarta
Pada tanggal

a.n. GUBERNUR

DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIS DAERAH



Getol Septadi

Nomor: 070/012.18/2019



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR WILAYAH KEMENTERIAN AGAMA
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Jalan Sukonandi Nomor 8 Yogyakarta 55166
Telepon (0274) 513492 Faksimile (0274) 516030
Website: diy.kemenag.go.id

Nomor : B-792/Kw.12.2/TL.00.1/03/2020
Sifat : Penting
Lampiran :
Hal : Ijin Penelitian

03 Maret 2020

Yth. Kepala MAN 1 Yogyakarta
di D.I.Yogyakarta

Dengan Hormat,

Menindaklanjuti surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik Nomor : 194/UN34.16/PP.01/2020 tanggal 28 Februari 2020, perihal Permohonan Ijin Penelitian, dengan ini Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Daerah Istimewa Yogyakarta memberikan ijin kepada:

Nama : Naufal Firas Faizputra
NIM : 16601244031
No. HP/Identitas : 082327249963/3471032510970001
Prodi/Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Untuk melakukan penelitian tentang *Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Peraturan Bola Basket di SMA/SMK/MAN Se-Kecamatan Gondokusuman* dengan jangka waktu penelitian 24 Februari 2020 s.d. 28 Maret 2020, dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak mengganggu kegiatan di lokasi penelitian;
2. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di lokasi penelitian;
3. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul penelitian dimaksud;
4. Menyerahkan *copy* hasil penelitian kepada MAN 1 Yogyakarta sebagai dokumentasi dan kajian kebijakan di masa yang akan datang.

Demikian, surat ijin penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kabid Dikmad

Muntolib

BUTIR SOAL

1. Sebuah pertandingan bolabasket dimulai dengan
 - a. *Dribble*
 - b. *Jump Ball*
 - c. *Passing*
 - d. *Throw-in*
2. Jumlah pemain dari setiap tim dalam suatu pertandingan maksimal berjumlah
 - a. 10
 - b. 12
 - c. 15
 - d. 18
3. Perubahan arah penguasaan atau suatu metode untuk menyebabkan bola menjadi hidup dengan throw in daripada jump ball disebut....
 - a. *Throw in*
 - b. *Free throw*
 - c. *Alternating possession*
 - d. *Jump ball*
4. Induk organisasi dalam permainan bola basket di Indonesia adalah...
 - a. FIBA
 - b. NBL
 - c. PERBASI
 - d. IBL
5. Dibawah ini termasuk teknik dasar passing dalam permainan bolabasket, kecuali...
 - a. *Chest pass*
 - b. *Back pass*
 - c. *Overhead pass*
 - d. *Bounce pass*
6. Berapa poin angka yang didapatkan untuk setiap bola yang dicetak dari *luar* garis tiga angka?
 - a. 1 poin
 - b. 2 poin
 - c. 3 poin
 - d. 5 poin
7. Berapa poin angka yang didapatkan untuk setiap bola yang dicetak dari *dalam* garis tiga angka?
 - a. 1 poin
 - b. 2 poin
 - c. 3 poin
 - d. 5 poin
8. Berapa poin angka yang didapatkan untuk setiap bola yang dicetak melalui tembakan bebas (*free throw*)?
 - a. 1 poin
 - b. 2 poin
 - c. 3 poin
 - d. 5 poin

9. Pergerakan yang tidak sah dari satu atau dua kaki melebihi batas yang telah ditentukan ke segala arah, ketika memegang bola hidup di lapangan permainan disebut.....
- Travelling*
 - Double dribble*
 - Pivot*
 - Violation*
10. Gerakan menguasai bola dengan tumpuan salah satu kaki pada permainan bola basket disebut
- Pivot*
 - Ball Feeling*
 - Overlap*
 - Dribbling*
11. Teknik mengoper dengan melemparkan bola melewati diatas kepala pemain pada permainan bola basket disebut
- Chest pass*
 - Back pass*
 - Bounce pass*
 - Overhead pass*
12. Setiap pemain basket memiliki batas maksimal dalam melakukan pelanggaran, berapa batas maksimal seorang pemain melakukan pelanggaran?
- 4 kali
 - 5 kali
 - 6 kali
 - 7 kali
13. Pemain yang telah melakukan pelanggaran sejumlah 5 kali dalam suatu pertandingan maka akan dikenakan hukuman yang bernama
- Violation*
 - Blacklist*
 - Foul-out*
 - Free-throw*
14. Jika seorang pemain berhenti setelah *dribble* dan kemudian melanjutkan *dribble* lagi maka pemain tersebut melakukan pelanggaran yang disebut
- Double*
 - Travelling*
 - Back-ball*
 - Technical Foul*
15. Apabila seorang pemain membawa bola setelah *dribble* dan berjalan lebih dari tiga langkah sebelum mengumpan atau menembak maka pemain tersebut melakukan pelanggaran yang disebut
- Double*
 - Travelling*
 - Back-ball*
 - Technical Foul*
16. Apabila seorang pemain melakukan pelanggaran pada pemain lawan yang hendak menembak bola. Maka bola akan diberikan kepada tim lawan, dan tim lawan tersebut mendapatkan keuntungan berupa
- Jump-ball*
 - Free-throw*
 - Throw-in*
 - Shooting*

17. Apabila seorang pemain melakukan pelanggaran pada pemain lawan yang sedang menguasai bola. Maka bola akan diberikan kepada tim lawan, dan tim lawan tersebut mendapatkan keuntungan berupa
- Jump-ball*
 - Free-throw*
 - Throw-in*
 - Shooting*
18. Setiap tim memiliki batas waktu tertentu untuk membawa atau menguasai bola. Berapa batas waktu yang telah ditentukan tersebut?
- 3 detik
 - 24 detik
 - 3 menit
 - 24 menit
19. Apabila suatu tim melebihi batas waktu penguasaan bola maka hal tersebut dianggap pelanggaran, maka tim lawan mendapatkan keuntungan berupa
- Jump-ball*
 - Free-throw*
 - Throw-in*
 - Shooting*
20. Para pemain yang melakukan serangan memiliki batas waktu untuk berada di daerah terlarang (area ring lawan) dalam sekali waktu. Berapa batas waktu yang telah ditentukan tersebut?
- 3 detik
 - 24 detik
 - 3 menit
 - 24 menit
21. Dalam satu babak (2 quarter) setiap tim diperbolehkan meminta *time-out* maksimal sebanyak
- 1 kali
 - 3 kali
 - 5 kali
 - Tidak terbatas
22. Berikut sebuah bola dinyatakan *out*, kecuali
- Bola melambung melewati garis pinggir lapangan
 - Bola memantul diluar garis pinggir lapangan
 - Pembawa bola menginjak garis pinggir lapangan
 - Pembawa bola melewati garis pinggir lapangan
23. Menurut peraturan PERBASI, berapakah jumlah wasit dan umpire yang ditugaskan dalam memimpin suatu pertandingan bola basket?
- 4
 - 3
 - 2
 - 1
24. Berapakah ukuran lapangan bola basket yang ideal?
- 17,5m x 25,2m
 - 15,0m x 20,5m
 - 15,2m x 27,5m
 - 20,5m x 30,0m

25. Apabila dalam suatu pertandingan berakhir dengan skor yang imbang, maka waktu yang diberikan untuk babak tambahan (*over time*) sebanyak

- a. 1 x 5 menit
- b. 2 x 5 menit
- c. 1 x 10 menit
- d. 2 x 10 menit

26. Tembakan yang dilakukan dengan arah loncatan tegak lurus ke atas dalam permainan bolabasket (seperti di gambar) disebut....



- a. *Pivot*
- b. *Chest pass*
- c. *Jump shoot*
- d. *Lay up*

27. Tembakan yang didahului dengan gerakan dua langkah kaki menuju ring basket dalam permainan bola basket disebut....

- a. *Jump shoot*
- b. *Pivot*
- c. *Free throw*
- d. *Lay up*

28. Berapa kali *time-out* dapat diberikan kepada masing-masing tim kapanpun selama babak kedua?

- a. 1 kali
- b. 2 kali
- c. 3 kali
- d. 4 kali

29. Pemain yang melakukan tembakan bebas (*free throw*) apabila bola berhasil memasuki ring, maka poin yang didapatkan sebanyak

- a. $\frac{1}{2}$ poin
- b. 1 poin
- c. 2 poin
- d. 3 poin

30. Bola putra dan putri dalam permainan bola basket dibedakan berdasarkan

- a. Jenis
- b. Warna
- c. Ukuran
- d. Tekanan

31. Harus bagaimana pemain yang cidera lebih dari 15 detik dan telah mendapat perawatan?

- a. Diganti
- b. Tetap dimainkan
- c. Dibawa ke pinggir lapangan
- d. Tetap dirawat sampai sembuh

32. Setelah permainan berakhir pelatih dapat memberitahu wasit bila timnya memperoleh hasil permainan dan mendatangi....
- | | |
|---------------------|------------------------|
| a. <i>Deck List</i> | c. <i>Scoresheet</i> |
| b. <i>Line-up</i> | d. <i>Commissioner</i> |
33. Kapan terjadi pergantian pemain pada permainan bolabasket? Kecuali.....
- Untuk kedua tim, bola menjadi mati, jam pertandingan dihentikan dan wasit telah menyelesaikan komunikasinya dengan petugas meja.
 - Untuk kedua tim, bola menjadi mati setelah free-throw terakhir atau satusatunya yang berhasil.
 - Untuk tim yang tidak mencetak angka, tercipta bola masuk di dua (2) menit terakhir periode keempat atau dua (2) menit terakhir tiap periode tambahan.
 - Mencetak angka ketika jam pertandingan dihentikan mengikuti terciptanya bola masuk selama dua (2) menit terakhir periode keempat atau dua (2) menit terakhir dari tiap periode tambahan.
34. Pada babak tambahan permainan diawali dengan.....
- | | |
|--------------------|----------------------|
| a. <i>Jumpball</i> | c. <i>Free-throw</i> |
| b. <i>Throw-in</i> | d. <i>Kick-off</i> |
35. Menyentuh bola dengan kaki bagian manapun meskipun tidak sengaja adalah...
- | | |
|---------------------|--------------------------|
| a. <i>Violation</i> | c. <i>Technical Foul</i> |
| b. <i>Foul</i> | d. <i>Free throw</i> |
36. Bila pemain tidak sengaja memasukan bola kekeranjangnya sendiri maka....
- | | |
|------------------------------|--|
| a. Bola masuk dihitung | c. Pemain mendapatkan <i>foul</i> |
| b. Bola masuk tidak dihitung | d. Pemain mendapatkan <i>violation</i> |
37. Apabila seorang pemain melontarkan kata-kata kasar dan provokatif terhadap wasit atau penonton, maka pemain tersebut telah melakukan
- | | |
|---------------------|--------------------------|
| a. <i>Violation</i> | c. <i>Blacklist</i> |
| b. <i>Foul</i> | d. <i>Technical foul</i> |
38. Setiap tim hanya boleh menguasai bola dilapangan belakang (*backcourt*) selama.....
- | | |
|-------------|-------------|
| a. 8 detik | c. 12 detik |
| b. 10 detik | d. 24 detik |
39. Berapa menit jeda permainan quarter pertama dan kedua (masih babak pertama)?
- | | |
|------------|-------------|
| a. 2 menit | c. 5 menit |
| b. 4 menit | d. 10 menit |

40. Prinsip silinder ditentukan sebagai ruang di dalam suatu silinder khayal yang ditempati oleh seorang pemain di lantai. Ruang tersebut termasuk ruang di atas pemain dan dibatasi kecuali pada....

- a. Bagian depan oleh telapak tangan
- b. Bagian depan oleh badan
- c. Bagian belakang oleh pantat
- d. Bagian samping oleh sisi luar dari tangan dan kaki

“Terimakasih atas bantuan bapak/ibu guru, semoga dibalas dengan kebaikan yang berlimpah”

SURAT PERMOHONAN *JUDGEMENT* INSTRUMEN

Hal : **Permohonan *Judgement* Penelitian**

Lampiran : 2 (dua) berkas

Kepada Yth. Bapak Dosen

Aris Fajar Pambudi, M.Or.

Di Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul **“Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman”**.

Penelitian ini dilakukan oleh:

Nama : Naufal Firas Faizputra

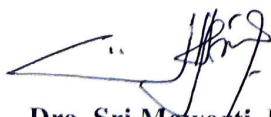
NIM : 16601244031

Program Studi : PJKR

Peneliti memerlukan Ahli Materi untuk memberikan *judgement* (penilaian) terhadap instrumen yang telah peneliti rancang. Karena ini peneliti mengajukan permohonan kepada Bapak untuk bisa memberikan judgement (penilaian) dan saran demi mendapatkan instrumen yang layak untuk diterapkan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak, kami ucapkan terimakasih.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Dra. Sri Mawarti, M.Pd.

NIP. 195906071987032001

Yogyakarta, 17 Februari 2020

Hormat Saya,

Pemohon



Naufal Firas Faizputra

NIM. 16601244031

SURAT KETERANGAN *EXPERT JUDGEMENT*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aris Fajar Pambudi, M.Or.

Unit Kerja : FIK UNY

Bidang Ahli : Bola Basket

Menerangkan bahwa instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi (TAS) dari:

Nama : Naufal Firas Faizputra

NIM : 16601244031

Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman.

Telah diberi Expert Judgement dan memenuhi persyaratan sebagai instrumen utama yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini.

Yogyakarta, 17 Februari..... 2020

Yang menerangkan,



Aris Fajar Pambudi, M.Or.

NIP. 198205222009121006

A. Validitas Instrumen Penelitian

Item Statistics				
Variabel	Pearson Correlations (r)	r tabel	N	Keterangan
QUESTION 1	.675 *	.444	20	VALID
QUESTION 2	.463*	.444	20	VALID
QUESTION 3	.472	.444	20	TIDAK VALID
QUESTION 4	.535*	.444	20	VALID
QUESTION 5	.449*	.444	20	VALID
QUESTION 6	.481*	.444	20	VALID
QUESTION 7	.511*	.444	20	VALID
QUESTION 8	.497*	.444	20	VALID
QUESTION 9	.227	.444	20	TIDAK VALID
QUESTION 10	.489*	.444	20	VALID
QUESTION 11	.670*	.444	20	VALID
QUESTION 12	.652*	.444	20	VALID
QUESTION 13	.463*	.444	20	VALID
QUESTION 14	.568*	.444	20	VALID
QUESTION 15	.575*	.444	20	VALID
QUESTION 16	.505*	.444	20	VALID
QUESTION 17	.464*	.444	20	VALID
QUESTION 18	.553*	.444	20	VALID
QUESTION 19	.710*	.444	20	VALID
QUESTION 20	.564*	.444	20	VALID
QUESTION 21	.445*	.444	20	VALID
QUESTION 22	.543*	.444	20	VALID
QUESTION 23	.465*	.444	20	VALID
QUESTION 24	.587*	.444	20	VALID
QUESTION 25	.689*	.444	20	VALID
QUESTION 26	.452*	.444	20	VALID
QUESTION 27	.614*	.444	20	VALID
QUESTION 28	.409	.444	20	TIDAK VALID
QUESTION 29	.475*	.444	20	VALID
QUESTION 30	.511*	.444	20	VALID
QUESTION 31	.641*	.444	20	VALID
QUESTION 32	.533*	.444	20	VALID
QUESTION 33	.377	.444	20	TIDAK VALID
QUESTION 34	.568*	.444	20	VALID
QUESTION 35	.564*	.444	20	VALID
QUESTION 36	.573*	.444	20	VALID
QUESTION 37	.194	.444	20	TIDAK VALID
QUESTION 38	.544*	.444	20	VALID
QUESTION 39	.638*	.444	20	VALID
QUESTION 40	.406	.444	20	TIDAK VALID
TOTAL	1.000			

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

- Jika (r total) > (r tabel) = valid
- Jika (r total) < (r tabel) = tidak valid/ gugur

B. Reliabilitas Instrumen Penelitian

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.714	34

C. Klasifikasi Indeks Kesukaran Instrumen Penelitian

No.	Faktor	Nomor Soal	Perhitungan	Klasifikasi
1.	Sarana dan Prasarana	6	$(8/20) = 0,4$	Sedang
		7	$(8/20) = 0,4$	Sedang
		8	$(11/20) = 0,55$	Sedang
		22	$(14/20) = 0,7$	Sedang
		24	$(10/20) = 0,5$	Sedang
		30	$(8/20) = 0,4$	Sedang
	Rata-rata		0,49	Sedang
2.	Teknik	3	$(2/20) = 0,1$	Sukar
		5	$(17/20) = 0,85$	Mudah
		9	$(1/20) = 0,05$	Sukar
		10	$(10/20) = 0,5$	Sedang
		11	$(7/20) = 0,35$	Sedang
		26	$(14/20) = 0,7$	Sedang
		27	$(8/20) = 0,4$	Sedang
		37	$(0/20) = 0,0$	Sukar
		40	$(3/20) = 0,15$	Sukar
	Rata-rata		0,34	Sedang
3.	Pemain	2	$(11/20) = 0,55$	Sedang
		12	$(11/20) = 0,55$	Sedang
		13	$(13/20) = 0,65$	Sedang
		14	$(10/20) = 0,5$	Sedang
		15	$(8/20) = 0,4$	Sedang
		16	$(12/20) = 0,6$	Sedang
		17	$(12/20) = 0,6$	Sedang
		19	$(10/20) = 0,5$	Sedang
		33	$(0/20) = 0,0$	Sukar
		35	$(10/20) = 0,5$	Sedang
	Rata-rata		0,48	Sedang
4.	Waktu	18	$(14/20) = 0,7$	Sedang
		20	$(17/20) = 0,85$	Mudah
		21	$(7/20) = 0,35$	Sedang
		25	$(13/20) = 0,65$	Sedang
		28	$(3/20) = 0,15$	Sukar
		38	$(11/20) = 0,55$	Sedang
		39	$(11/20) = 0,55$	Sedang
	Rata-rata		0,54	Sedang
5.	Permainan	1	$(7/20) = 0,35$	Sedang
		4	$(12/20) = 0,6$	Sedang
		23	$(11/20) = 0,55$	Sedang
		29	$(11/20) = 0,55$	Sedang
		31	$(13/20) = 0,65$	Sedang
		32	$(8/20) = 0,4$	Sedang
		34	$(12/20) = 0,6$	Sedang
		36	$(10/20) = 0,5$	Sedang
	Rata-rata		0,52	Sedang

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI, KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Hal : **Pengantar Tes Pengetahuan**

Kepada : Yth. Bapak/Ibu Guru Pendidikan Jasmani di SMA se-Kecamatan
Gondokusuman Di Tempat

Dengan Hormat,

Ditengah kesibukan Bapak/ Ibu sekarang ini, saya memohon kesediaannya untuk meluangkan waktu untuk mengerjakan soal-soal berikut ini. Perlu dijelaskan bahwa penelitian ini diadakan guna menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya, Namun demikian, hasil dari penelitian ini juga bermanfaat meningkatkan mutu proses belajar mengajar di sekolah.

Penelitian ini juga bertujuan untuk memperoleh gambaran umum mengenai “Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani terhadap Peraturan Permainan Bolabasket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman”. Tercapainya tujuan tersebut sangat tergantung pada bantuan Bapak/Ibu sekalian untuk memberikan jawaban semua pertanyaan pada tes ini. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu guru diharapkan untuk memberikan jawaban yang sejujur-jujurnya mengenai apa diketahui dan dialami. Jawaban yang diberikan akan dirahasiakan dan tidak akan mempengaruhi apapun yang berhubungan dengan kepentingan Bapak/Ibu.

Akhirnya atas bantuan Bapak/Ibu Guru Pendidikan Jasmani OR & Kes di SMA se-Kecamatan Gondokusuman, saya mengucapkan banyak terima kasih. Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan imbalan atas kebaikan Bapak/Ibu Guru Pendidikan Jasmani.

Yogyakarta, 2020

Hormat saya,

Naufal Firas Faizputra

NIM. 16601244031

TES PENGETAHUAN
TINGKAT PENGETAHUAN GURU PENDIDIKAN JASMANI
TERHADAP PERATURAN PERMAINAN BOLA BASKET DI SMA
SE-KECAMATAN GONDOKUSUMAN

Bapak/Ibu guru pendidik jasmani yang terhormat, pada kesempatan ini saya selaku mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud untuk mengadakan penelitian tentang “Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman”. Sehubungan dengan ini maka saya :

Nama	: Naufal Firas Faizputra
NIM	: 16601244031
Fakultas / Prodi	: Ilmu Keolahragaan (FIK) / PJKR
No. Telepon	: 0823-2724-9963

Mohon kesedian bapak/ Ibu guru berkenan untuk menjawab soal-soal yang terlampir dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Bacalah pernyataan pada lembar soal yang telah disediakan dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan memberikan tanda silang (X) pada *a*, *b*, *c*, atau *d* di lembar jawaban yang telah tersedia.
3. Saudara diharapkan menjawab semua pernyataan yang ada pada lembar jawaban yang sudah disediakan.
4. Batas waktu pengerjaan soal diberikan selama 45 menit
5. Bapak/Ibu tidak perlu khawatir, kerahasiaan jawaban saudara, kami jamin.
6. Hasil tes ini tidak akan mempengaruhi kedudukan dan evaluasi kerja Bapak/Ibu, tetapi hanya untuk kepentingan penelitian saja.

LEMBAR JAWABAN

Identitas Responden,

NAMA RESPONDEN :

NAMA SEKOLAH :

Beri tanda silang (X) pada huruf *a*, *b*, *c* atau *d* untuk jawaban paling tepat!

1.	a	b	c	d
2.	a	b	c	d
3.	a	b	c	d
4.	a	b	c	d
5.	a	b	c	d
6.	a	b	c	d
7.	a	b	c	d
8.	a	b	c	d
9.	a	b	c	d
10.	a	b	c	d
11.	a	b	c	d
12.	a	b	c	d
13.	a	b	c	d
14.	a	b	c	d
15.	a	b	c	d
16.	a	b	c	d
17.	a	b	c	d

18.	a	b	c	d
19.	a	b	c	d
20.	a	b	c	d
21.	a	b	c	d
22.	a	b	c	d
23.	a	b	c	d
24.	a	b	c	d
25.	a	b	c	d
26.	a	b	c	d
27.	a	b	c	d
28.	a	b	c	d
29.	a	b	c	d
30.	a	b	c	d
31.	a	b	c	d
32.	a	b	c	d
33.	a	b	c	d
34.	a	b	c	d

Yogyakarta,, 2020

Guru Pendidikan Jasmani,

(.....)

BUTIR SOAL

1. Sebuah pertandingan bolabasket dimulai dengan
 - a. *Dribble*
 - b. *Jump Ball*
 - c. *Passing*
 - d. *Throw-in*
2. Jumlah pemain dari setiap tim dalam suatu pertandingan maksimal berjumlah....
 - a. 10
 - b. 12
 - c. 15
 - d. 18
3. Induk organisasi dalam permainan bola basket di Indonesia adalah...
 - a. FIBA
 - b. NBL
 - c. PERBASI
 - d. IBL
4. Dibawah ini termasuk teknik dasar passing dalam permainan bolabasket, kecuali...
 - a. *Chest pass*
 - b. *Back pass*
 - c. *Overhead pass*
 - d. *Bounce pass*
5. Berapa poin angka yang didapatkan untuk setiap bola yang dicetak dari *luar* garis tiga angka?
 - a. 1 poin
 - b. 2 poin
 - c. 3 poin
 - d. 5 poin
6. Berapa poin angka yang didapatkan untuk setiap bola yang dicetak dari *dalam* garis tiga angka?
 - a. 1 poin
 - b. 2 poin
 - c. 3 poin
 - d. 5 poin
7. Berapa poin angka yang didapatkan untuk setiap bola yang dicetak melalui tembakan bebas (*free throw*)?
 - a. 1 poin
 - b. 2 poin
 - c. 3 poin
 - d. 5 poin
8. Gerakan menguasai bola dengan tumpuan salah satu kaki pada permainan bola basket disebut
 - a. *Pivot*
 - b. *Ball Feeling*
 - c. *Overlap*
 - d. *Dribbling*

9. Teknik mengoper dengan melemparkan bola melewati diatas kepala pemain pada permainan bola basket disebut
- a. *Chest pass*
 - b. *Back pass*
 - c. *Bounce pass*
 - d. *Overhead pass*
10. Setiap pemain basket memiliki batas maksimal dalam melakukan pelanggaran, berapa batas maksimal seorang pemain melakukan pelanggaran?
- a. 4 kali
 - b. 5 kali
 - c. 6 kali
 - d. 7 kali
11. Pemain yang telah melakukan pelanggaran sejumlah 5 kali dalam suatu pertandingan maka akan dikenakan hukuman yang bernama
- a. *Violation*
 - b. *Blacklist*
 - c. *Foul-out*
 - d. *Free-throw*
12. Jika seorang pemain berhenti setelah *dribble* dan kemudian melanjutkan *dribble* lagi maka pemain tersebut melakukan pelanggaran yang disebut
- a. *Double*
 - b. *Travelling*
 - c. *Back-ball*
 - d. *Technical Foul*
13. Apabila seorang pemain membawa bola setelah *dribble* dan berjalan lebih dari tiga langkah sebelum mengumpan atau menembak maka pemain tersebut melakukan pelanggaran yang disebut
- a. *Double*
 - b. *Travelling*
 - c. *Back-ball*
 - d. *Technical Foul*
14. Apabila seorang pemain melakukan pelanggaran pada pemain lawan yang hendak menembak bola. Maka bola akan diberikan kepada tim lawan, dan tim lawan tersebut mendapatkan keuntungan berupa
- a. *Jump-ball*
 - b. *Free-throw*
 - c. *Throw-in*
 - d. *Shooting*
15. Apabila seorang pemain melakukan pelanggaran pada pemain lawan yang sedang menguasai bola. Maka bola akan diberikan kepada tim lawan, dan tim lawan tersebut mendapatkan keuntungan berupa
- a. *Jump-ball*
 - b. *Free-throw*
 - c. *Throw-in*
 - d. *Shooting*

16. Setiap tim memiliki batas waktu tertentu untuk membawa atau menguasai bola. Berapa batas waktu yang telah ditentukan tersebut?
- a. 3 detik
 - b. 24 detik
 - c. 3 menit
 - d. 24 menit
17. Apabila suatu tim melebihi batas waktu penguasaan bola maka hal tersebut dianggap pelanggaran, maka tim lawan mendapatkan keuntungan berupa
- a. *Jump-ball*
 - b. *Free-throw*
 - c. *Throw-in*
 - d. *Shooting*
18. Para pemain yang melakukan serangan memiliki batas waktu untuk berada di daerah terlarang (area ring lawan) dalam sekali waktu. Berapa batas waktu yang telah ditentukan tersebut?
- a. 3 detik
 - b. 24 detik
 - c. 3 menit
 - d. 24 menit
19. Dalam satu babak (2 quarter) setiap tim diperbolehkan meminta *time-out* maksimal sebanyak
- a. 1 kali
 - b. 3 kali
 - c. 5 kali
 - d. Tidak terbatas
20. Berikut sebuah bola dinyatakan *out*, *kecuali*
- a. Bola melambung melewati garis pinggir lapangan
 - b. Bola memantul diluar garis pinggir lapangan
 - c. Pembawa bola menginjak garis pinggir lapangan
 - d. Pembawa bola melewati garis pinggir lapangan
21. Menurut peraturan PERBASI, berapakah jumlah wasit dan umpire yang ditugaskan dalam memimpin suatu pertandingan bola basket?
- a. 4
 - b. 3
 - c. 2
 - d. 1
22. Berapakah ukuran lapangan bola basket yang ideal?
- a. 17,5m x 25,2m
 - b. 15,0m x 20,5m
 - c. 15,2m x 27,5m
 - d. 20,5m x 30,0m
23. Apabila dalam suatu pertandingan berakhir dengan skor yang imbang, maka waktu yang diberikan untuk babak tambahan (*over time*) sebanyak
- a. 1 x 5 menit
 - b. 2 x 5 menit
 - c. 1 x 10 menit
 - d. 2 x 10 menit

31. Menyentuh bola dengan kaki bagian manapun meskipun tidak sengaja adalah...
- | | |
|---------------------|--------------------------|
| a. <i>Violation</i> | c. <i>Technical Foul</i> |
| b. <i>Foul</i> | d. <i>Free throw</i> |
32. Bila pemain tidak sengaja memasukan bola kekeranjangnya sendiri maka....
- | | |
|------------------------------|--|
| a. Bola masuk dihitung | c. Pemain mendapatkan <i>foul</i> |
| b. Bola masuk tidak dihitung | d. Pemain mendapatkan <i>violation</i> |
33. Setiap tim hanya boleh menguasai bola dilapangan belakang (*backcourt*) selama.....
- | | |
|-------------|-------------|
| a. 8 detik | c. 12 detik |
| b. 10 detik | d. 24 detik |
34. Berapa menit jeda permainan quarter pertama dan kedua (masih babak pertama)?
- | | |
|------------|-------------|
| a. 2 menit | c. 5 menit |
| b. 4 menit | d. 10 menit |

“Terimakasih atas bantuan bapak/ibu guru, semoga dibalas dengan kebaikan yang berlimpah”

Tabel Hasil Penelitian Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman.

No.	Basketball Rules																										Basketball Equipment							Jml Total			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q21	Q23	Q24	Q25	Q26	Q28	Q29	Q30	Q31	Q32	Q33	Q34	Jml	Q5	Q6	Q7	Q20		Q22	Q27	Jml
R1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	22	1	1	1	1	0	1	5	27
R2	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	17	1	0	0	0	0	1	2	19
R3	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	19	1	1	1	0	0	0	3	22
R4	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	20	1	1	1	0	0	1	4	24
R5	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	21	1	1	1	0	1	1	5	26
R6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	26	1	1	1	1	1	1	6	32
R7	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	20	1	1	1	0	1	1	5	25
R8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	23	1	1	1	0	0	1	4	27
R9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	23	1	1	1	1	1	1	6	29
R10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22	1	1	1	1	1	1	6	28
R11	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	23	1	1	1	1	1	1	6	29
R12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	22	1	1	1	1	1	1	6	28
R13	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	23	1	1	1	1	1	1	6	29
R14	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	14	1	1	1	0	1	1	5	19
R15	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	19	1	1	0	1	1	1	5	24
R16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	24	1	1	1	0	1	1	5	29
R17	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	14	1	1	1	0	0	1	4	18
R18	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	21	1	1	1	1	0	1	5	26
Jml	17	10	18	17	18	18	15	15	10	15	15	13	10	14	14	15	10	6	17	18	16	13	17	9	3	15	8	7	373	18	17	16	9	11	17	88	461

Analisis Data			
	<i>Rules</i>	<i>Equipment</i>	Total
Skor Tertinggi	26,00	6,00	32,00
Skor Terendah	14,00	2,00	18,00
Mean	20,72	4,89	25,61
Median	21,50	5,00	26,50
Modus	23,00	5,00	29,00
SD	3,21	1,13	3,96
Nilai Maks	28,00	6,00	6,00
Nilai Min	0,00	0,00	0,00
Mean Ideal	20,00	4,00	25,00
SD Ideal	2,00	0,67	2,33
Mi + 1,5 SDi	23,00	5,00	28,50
Mi + 0,5 SDi	21,00	4,33	26,17
Mi - 0,5 SDi	19,00	3,67	23,83
Mi - 1,5 SDi	17,00	3,00	21,50



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA YOGYAKARTA
MAN 1 YOGYAKARTA**

Jalan C. Simanjuntak Nomor 60, Yogyakarta
Telepon (0274) 513327, (0274) 555159, Faximile (0274) 513327
Website : www.manyogya1.sch.id Email: info@manyogya1.sch.id
NPSN : 20403375, NSM : 131134710001

SURAT KETERANGAN

Nomor 286/Ma.12.03.01/PP.00.6/03/2020

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Drs. H. WIRANTO PRASETYAHADI, M.Pd
NIP : 19661210 199503 1 001
Pangkat, Gol. Ruang : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala MAN 1 Yogyakarta

memberikan izin kepada :

Nama : NAUFAL FIRAS FAIZPUTRA
NIM : 16601244031
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

telah melakukan penelitian di MAN 1 Yogyakarta berjudul ***Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Peraturan Bola Basket di SMA/SMK/MAN Se-Kecamatan Gondokusuman*** mulai Februari s.d. Maret 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 13 Maret 2020

Kepala

WIRANTO PRASETYAHADI



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI PENDIDIKAN MENENGAH KOTA YOGYAKARTA
SMAN 6 YOGYAKARTA

SMAN 6 YOGYAKARTA

Jl. C. Simanjuntak No. 2 Yogyakarta 55223 Telp. (0274) 513335 / 544660
Website : <http://www.sman6-yogya.sch.id> E-mail : sman6@sman6.sch.id

Surat Keterangan Observasi

Nomor : 072 /259

Yang bertanda tangan di bawah ini :

a. Nama : SITI HAJARWATI,M.P.d,S.i
b. NIP : 19680313 199403 2 012
c. Jabatan : Kepala SMA Negeri 6 Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa :

d..Nama : Naufal Firas Faizputra
e. Nim : 16601244031
f.Program studi : Pend.Jasmani Kesehatan & Rekreasi – S1
g.Perguruan : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan Penelitian dengan Judul : Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se – Kecamatan Gondokusuman.

Demikian Surat Keterangan ini agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 Maret 2020
Kepala Sekolah,


SITI HAJARWATI,M.P.d,S.i
NIP 19680313 199403 2 012



SURAT KETERANGAN

Nomor : 131/SMA BOP.1/III/000/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA BOPKRI 1 Yogyakarta menerangkan bahwa :

N a m a : Naufal Firas Faizputra
NIM : 16601244031
Program Studi : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melakukan penelitian di SMA BOPKRI 1 Yogyakarta pada tanggal : 12 Maret 2020, dengan judul : **“Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 13 Maret 2020
Kepala Sekolah

Drs. Andar Rujito, M.H.
NIP. 19601202 198903 1 004



YAYASAN BOPKRI YOGYAKARTA
SMA BOPKRI 2 YOGYAKARTA
TERAKREDITASI "A"

Jalan Jenderal Sudirman 87 Yogyakarta 55223, Telp (0274) 513433, 540789, Fax (0274) 552335
Website: www.smabopkri2yk.sch.id ; e-mail: smabopkri2@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 0210/SMI/K/0320

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Dr. Sri Sulastri, M.Pd
NIY : 014690173
Pangkat/Gol : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMA BOPKRI 2 Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : NAUFAL FIRAS FAIZPUTRA
NIM : 16601244031
Prodi/Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi – S1
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Penelitian : TINGKAT PENGETAHUAN GURU PENDIDIKAN
JASMANI TERHADAP PERATURAN PERMAINAN
BOLA BASKET DI SMA SE-KECAMATAN
GONDOKUSUMAN

Saudara tersebut benar-benar telah melaksanakan penelitian di SMA BOPKRI 2 Yogyakarta pada 10 Maret 2020.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 10 Maret 2020
Kepala Sekolah,
Dr. Sri Sulastri, M.Pd
NIY 014690173



SURAT KETERANGAN

Nomor : 165/K.7/SMA-BW/III/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama Lengkap : Dra. Wahyu Sriharini
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Sekolah : SMA Budya Wacana
No. Telp : (0274) 515633

menerangkan bahwa

Nama Lengkap : Naufal Firas Faizputra
NIM : 16601244031
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman

telah selesai melakukan penelitian di SMA Budya Wacana Yogyakarta pada tanggal 9 Maret 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 9 Maret 2020
Kepala Sekolah

[Signature]
Dra. Wahyu Sriharini



YAYASAN PERGURUAN ISLAM REPUBLIK INDONESIA
SMA PIRI 1 YOGYAKARTA
TERAKREDITASI A

Jalan Kemuning No. 14 Baciro Yogyakarta 55225 Telp. (0274) 516987, 546046
Website : www.smapiri1-jogja.sch.id | Email : smapiri1@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 114/I13.1/SMA PIRI 1/PL/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMA PIRI 1 Yogyakarta di Kecamatan Gondokusuman Kota Yogyakarta Daerah Istimewa Yogyakarta menerangkan bahwa :

Nama : **NAUFAL FIRAS FAIZPUTRA**
NIM : 16601244031
Program Studi : Pend. Jasmani Kesehatan & Rekreasi – S 1
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SMA PIRI 1 Yogyakarta dengan Surat Ijin Penelitian dari UNY Nomor: 126/UN34.16/PP.01/2020 tanggal 17 Februari 2020.

Judul Tugas Akhir:

“Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se – Kecamatan Gondokusuman”.

Demikian surat keterangan diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 26 Februari 2020

Kepala Sekolah,

[Signature]
Drs. M. Ali Arie Susanto
NIP.196212131984121003



YAYASAN TARAKANITA KANTOR WILAYAH YOGYAKARTA
SMA STELLA DUCE 2 YOGYAKARTA
TERAKREDITASI : A

Jalan Dr. Sutomo No. 16 Yogyakarta 55225 – Telp. (0274) 513129 Fax. (0274) 562276
Website : www.sma-sterio.tarakanita.or.id / E-mail : sma.stelladuce2@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 134/H.004/SMA.SD.2/III/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Antonius Haryanto, M.Pd.**
NP : II - 181 0496 0114
Pangkat/ Gol. Ruang : Pembina Utama Muda - IV/ c
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit : SMA Stella Duce 2 Yogyakarta
Alamat : Jalan Dr. Sutomo 16 Yogyakarta - 55225

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : **Naufal Firas Faizputra**
NIM : 16601244031
Prodi. : S-1 Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi
Jurusan / Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melaksanakan pengambilan data penelitian untuk penyusunan tugas akhir/Skripsi dengan judul **Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Peraturan Permainan Bola-Basket Di SMA Se-Kecamatan Gondokusuman**, di SMA Stella Duce 2 Yogyakarta pada hari Kamis, 10 Maret 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Maret 2020



Kepala SMA Stella Duce 2 Yogyakarta

Antonius Haryanto, M.Pd.

NP. II - 181 0496 0114



YAYASAN BOPKRI YOGYAKARTA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
SMK BOPKRI 1 YOGYAKARTA
Bidang Studi Keahlian : 1. Bisnis dan Manajemen
2. Teknologi Informasi dan Komunikasi
Terakreditasi : A

Alamat : Jalan Cik Di Tiro No. 37 Telepon/Fax 0274 523567 Yogyakarta 55223
Email : admin@smkbosa.sch.id Website : www.smkbosa.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 151/SMK BOP 1/I/III/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Didin Hernomo, S.Pd. Ek.
N I P : 19630726 198903 1 009
Pangkat/Gol : Pembina IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMK BOPKRI 1 Yogyakarta

Menerangkan bahwa:

Nama : Naufal Firas Faizputra
N I M : 16601244031
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi – S1
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SMK BOPKRI 1 Yogyakarta pada hari Selasa tanggal 10 Maret 2020, dengan judul:

“Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondokusuman”.

Demikian surat Keterangan ini di buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 11 Maret 2020
Kepala Sekolah

Didin Hernomo, S.Pd., Ek
NIP. 19630726 198903 1 009





SMK PERINDUSTRIAN YOGYAKARTA

Kompetensi Keahlian : 1. Teknik Kendaraan Ringan

(Terakreditasi A)

2. Kimia Industri

(Terakreditasi A)

Alamat : Jl. Kalisahak (Komplek Balepan) 26 Yogyakarta 55222, Telp./Fax. (0274) 589162, email : smkperindustrianyk@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

No. : 082/I13.5/SMK Perind/N/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMK perindustrian Yogyakarta menerangkan bahwa :

Nama : NAUFAL FIRAS FAIZPUTRA
No. Mahasiswa : 16601244031
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi
Judul Proposal : **"TINGKAT PENGETAHUAN GURU PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP PERATURAN PERMAINAN BOLA BASKET DI SMA/SMK SE KECAMATAN GONDOKUSUMAN"**

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di SMK Perindustrian Yogyakarta pada tanggal : 24 Februari 2020 guna menunjang / lampiran dalam Penyusunan Skripsi..

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 24 Februari 2020
Kepala Sekolah

DEDE ZAKIYUDDIN, S.Ag
NIP. 0965020004



YAYASAN PERGURUAN ISLAM REPUBLIK INDONESIA

SMK PIRI 1 YOGYAKARTA

BIDANG STUDI KEAHLIAN : TEKNOLOGI DAN REKAYASA

Status : TERAKREDITASI A SK NO. 04.01/BAN-SM-P/TU/XII/2018 Tgl. 04 Desember 2018

Alamat : Jl. Kemuning No. 14 Baciro Yogyakarta 55225 Telp. (0274) 515251

E-mail : smkpiri1yk@gmail.com | Website: www.smkpiri1jogja.sch.id

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

No. 1092/SMK PIRI 1/K/II/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : BENI SETYO WIBOWO, S.Pd.
NIP : 19670514 199303 1 014
Pangkat/Gol. : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMK PIRI 1 Yogyakarta

menerangkan bahwa :

Nama : NAUFAL FIRAS FAIZPUTRA
NIM : 16601244031
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Judul : Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA/SMK Se-Kecamatan Gondokusuman

Tersebut di atas telah melaksanakan penelitian pada tanggal 24 sampai dengan 28 Februari 2020.

Demikian surat keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 28 2020
Kepala Sekolah

Beni Setyo Wibowo, S.Pd.
NIP. 19670514 199303 1 014



SURAT KETERANGAN

No : 035/421.5-SMK PIRI2/II/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hadiyanto Sahputra, ST, M.M.Pd
NIY : 1107906039
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Naufal Firaz Faizputra
NIM : 16601244031
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Pogram Studi : Pend. Jasmani Kesehatan & Rekreasi – S1

Saudara tersebut diatas benar-benar telah melaksanakan penelitian di SMK PIRI 2 Yogyakarta pada 24 Februari 2020 dengan judul :

“Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA se-Kecamatan Gondakusuman”

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 24 Februari 2020
Kepala Sekolah

Hadiyanto Sahputra, ST, M.M.Pd
NIY 1107906039

DOKUMENTASI PENELITIAN



